MAGAZINE
KAPPA
21
MARZO 1994
LIRE 5.000
GON
GUNDAM F-91
3x3 OCCHI
OH, MIA DEA!
GUN SMITH CATS
KC
KODANSHA
ALL'INTERNO
ANIME
EDIZIONI
STAR
COMICS

**Pubblicazione mensile - Anno III**
**NUMERO 21 - MARZO 1994**

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

**Direttore Responsabile:**
Giovanni Bovini
**Direttore Editoriale:**
Giovanni Bovini
**Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:**
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
(ovvero i "Kappa boys")
**Segretaria di Redazione:**
Francesca Capoccia
**Consulenza Tecnica:**
Vania Catana
Sergio Cavallerin
**Corrispondenza con il Giappone:**
Rie Zushi
**Traduzioni:**
Rie Zushi
**Lettering:**
Sabrina Daviddi
**Adattamento Grafico:**
Sabrina Daviddi

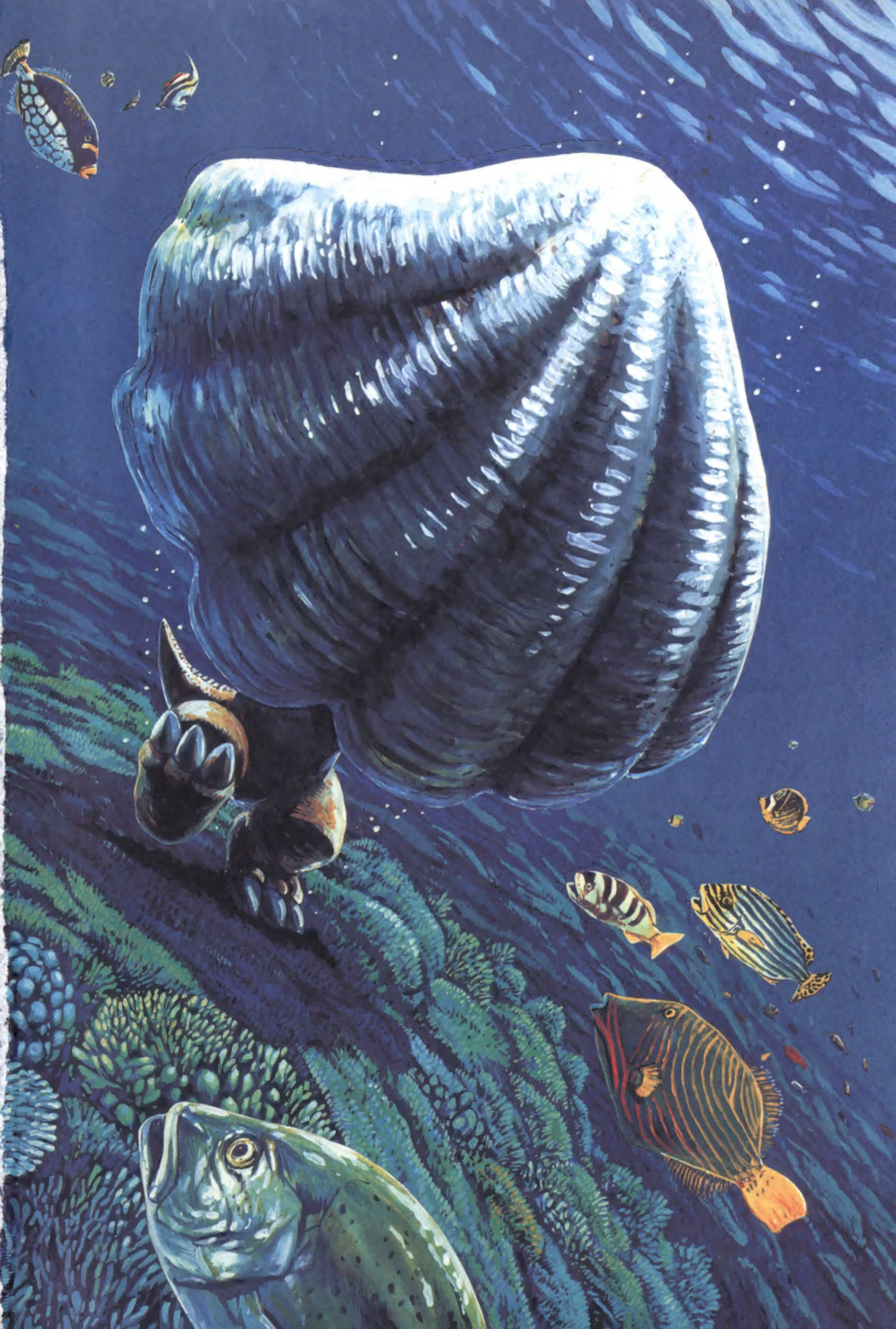
**Hanno collaborato a questo numero:**
Samuele Gardenghi, Cedric Littardi, Nicola Roffo, Simona Stanzani, il Kappa

**Supervisione Tecnica:**
Luca Loletti, Sergio Selvi
**Fotocomposizione:**
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
**Editore:**
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette, 1 bis/1 - Bosco (PG)
**Stampa:**
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
**Distributore esclusivo per le edicole:**
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419



# APPUNTI

**Gundam F-91** - Ed eccoci finalmente giunti al secondo appuntamento con il più celebre mobil-suit del mondo. Perché secondo appuntamento? Perché le avventure di **Gundam 0080** si sono concluse proprio il mese scorso, mentre da questo numero vi presentiamo l'adattamento a fumetti (una miniserie di cinque episodi) di un film animato del 1991. Le vicende sono ambientate nel 2168, ovvero l'anno 123 del Secolo Universale (U.C.): questo significa che sono passati ben 43 anni dalla conclusione delle vicende di **Gundam 0080** e dalla serie televisiva che abbiamo tutti visto in Italia anni fa. Nel frattempo sono accadute molte altre cose, e lo special "Gundam Saga" che appare questo mese all'interno di **Anime** vi aiuterà a comprenderne meglio la continuità. Lo staff che ha realizzato questo adattamento a fumetti è composto da Hajime Yadate, che ne firma la sceneggiatura sotto la diretta supervisione di Yoshiyuki Tomino (così come era avvenuto per **Gundam 0080**) e disegnato dal bravo Daisuke Inoue, il cui precisissimo mecha-design non ha nulla da invidiare a quello dell'animazione. A proposito dell'animazione, c'è da dire che quando uscì, questa creò una certa perplessità fra i fan per la scarsità di realismo che pervadeva **Gundam F-91** - improntato più come un romanzo cavalleresco che come un film di fantascienza - e che risultava come una stonatura all'interno della saga generale. Per questo motivo, alla versione a fumetti è stata data un'impronta leggermente umoristica, quasi come se si trattasse (solo in alcuni punti) di una sorta di parodia. E' giusto? E' sbagliato? Noi ve lo presentiamo: a voi il giudizio!
**3x3 Occhi** - Pai è l'ultima esponente della tribù himalayana dei triclopi, un popolo di creature dotate di un terzo occhio che conferisce loro poteri inimmaginabili; Yakumo è stato salvato dalla morte da Pai, che ne ha assorbito l'anima, facendolo però diventare un "wu", un essere immortale con il compito di proteggerla. Insieme partono alla ricerca di un modo per diventare esseri umani, ma durante uno scontro con Benares, il wu del demone sovrano, Pai perde la memoria e scompare. Dopo quattro anni di lunghe ricerche, Yakumo la ritrova presso due anziani coniugi che l'hanno adottata. La ragazza non ricorda veramente nulla, ma sovente il Terzo Occhio prende il controllo del suo corpo e crea il panico in città cavalcando una mostruosa creatura volante. Ma anche il Terzo Occhio soffre di amnesia e non crede alle parole di Yakumo... e si autoconvince che il wu sia un nemico!
**Oh mia Dea!** - Keiichi telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due trovano un luogo dove abitare insieme. Belldandy si "iscrive" poi magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti, tranne quella della affascinante Sayoko Mishima, che cerca di mettere i bastoni fra le ruote alla giovane dea per non perdere il titolo di "Reginetta dell'Università"... Ma un bel giorno la sorella maggiore di Belldandy, Urd, decide di andare a far visita ai nostri amici, e allora iniziano i guai. Questo è quanto è accaduto finora, in una relativa tranquillità, ma in questo numero assisterete all'arrivo di un ambiguo personaggio che capovolgerà letteralmente l'orientamento di questo fumetto. Chi è? Andate subito a leggere la storia, e ricordate che - se siete fan sfegatati di **Oh, mia Dea!** - è ancora in edicola lo speciale **Kappa Magazine 20 e 1/2** contenente ben 136 pagine di fumetto dedicate unicamente alla vostra dea preferita!
**Gun Smith Cats** - Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e si divertono a giocare con bombe ed esplosivi. La loro seconda attività, però, è ben più redditizia: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascare le relative taglie! In questo episodio assisteremo al ritorno di un nemico delle nostre 'gattine' che credevamo scomparso in Kappa Magazine 17. Si tratta di Gray, un criminale realmente privo di scrupoli mutilato da Rally durante uno scontro... e potete giurarci che la cosa non gli è andata molto a genio! Buona lettura!

**Kappa boys**

## KAPPA MAGAZINE
Numero ventuno
IN QUESTO NUMERO:



## ANIME
rivista di animazione giapponese
Numero ventuno
IN QUESTO NUMERO:



**GLI EPISODI:**
**Il mio nemico**
"Oh, Sakyo no Teki"
da Aa! Megamisama vol. 4 - 1991
**Stato d'emergenza**
"Kinkyu Jitai - Frontier VI o Dasshutsuseyo"
da Gundam F-91 - 1991
**Magnum Primer**
da Gun Smith Cats vol. 2 - 1992
**Il richiamo del mostro demoniaco IV**
"Majuu no Shookan IV"
da 3x3 Eyes vol. **3** - 1989


## NON LASCIATEVELI SKAPPARE

Cucù! Sorpresa! Nascosti qui dietro, a pagina cinque, abbiamo sbirciato le vostre espressioni quando, nell'aprire questo numero di **Kappa** vi siete imbattuti in **Gon**! Sì, ci sono proprio piaciute le vostre facce allibite, e dato che vogliamo assistere al più presto ad altre manifestazioni di stupore di questo genere, abbiamo deciso d'ora in poi di riservarvi una media di almeno una sorpresa al mese. Nel frattempo, aggiungiamo carne al fuoco e ripubblichiamo per tutti i soliti ritardatari e/o lettori che inspiegabilmente perdono ogni tanto un numero di **Kappa Magazine** il bando del **Concorso per Giovani Autori di Fumetto**... A proposito: non l'avessimo mai fatto! Abbiamo scatenato un caos che neppure immaginavamo! Siate sinceri... Vi interessa di più diventare disegnatori o il premio in yen sonanti? E va bene, basta con gli scherzi, ora, e passiamo alle presentazioni.
- Buongiorno, io sono **Gon**, e questo mese esco in edicola su **Storie di Kappa** numero 2.
- Piacere! Anch'io esco su **Storie di Kappa** questo mese, ma sul numero 3. Mi chiamo **Orion** e mi ha disegnato Masamune Shirow. Possiamo uscire insieme, che ne dice?
- Con molto piacere! Ma aspettiamo un attimo: sta per arrivare un mio amico... Oh, eccolo!
- Salve! Scusate per il ritardo! Sono **Gundam F-91**, e questo mese esco anch'io, ma su **Kappa Magazine**: resterò fuori per cinque mesi, dato che sono una miniserie. Se mi cercate, mi trovate da **Kappa** 21 a **Kappa** 25.
Ecco qua i 'magnifici tre' di questo mese. Godeteveli e poi restate in attesa, perché in aprile assisterete al ritorno del ladro gentiluomo più famoso del mondo! Se non siete stati bene attenti a quanto scritto in *Mondo Star Comics* del mese scorso, sappiate infatti che da questo mese inizieremo a pubblicare **Le nuove avventure di Lupin III**, la cui edizione italiana sarà presentata nientemeno che dall'autore in persona, **Monkey Punch**, alias Kazuhiko Kato. Per questo vi ricordiamo ancora che i giorni 18, 19 e 20 marzo avrà luogo a Lucca il **Salone Internazionale dei Comics**, ed è proprio lì che potrete incontrare l'autore, intervistarlo, chiedergli autografi, disegnini, strappargli brandelli di vestito, ciocche di capelli e spolparlo vivo. Noi vi aspettiamo là, ma vi ricordiamo che **Lupin** sarà presente anche in una mostra a lui dedicata presso la **Fondazione Ragghianti** in via Elisa (di fronte a Villa Bottini), sempre negli stessi giorni, e sempre a Lucca: fra immagini e suoni potrete gustarvi alcune tavole originali di **Monkey Punch** esposte al pubblico e diversi omaggi da parte di autori italiani, che interpreteranno a loro modo la figura di **Lupin**. Per informazioni più approfondite, rivolgetevi all'**Ente Autonomo Max Massimino Garnier** (tel. 0583/48522). Non ultimo, e scusate se è poco, proprio sul prossimo numero di **Kappa Magazine** potrete leggere una breve storia di **Lupin** disegnata questo gennaio stesso da **Monkey Punch** per celebrare l'occasione: il nostro ladro dalla faccia di scimmia attuerà un colpo proprio a Lucca, per la precisione a Villa Bottini... Per quanto riguarda la storia, sappiate che è stata scritta da quattro kappagaùrri di vostra conoscenza, per cui sapete già fin da ora a cosa andrete incontro! Ciao-ciao, Zazà!

**Kappa boys**

«Chi lo sa che faccia ha? Chi sa chi è? Tutti sanno che si chiama Lupin. Era qui un momento fa, chi sa dov'è? Dappertutto hanno visto Lupin!»
*Castellina Pasi*

# CONCORSO PER GIOVANI AUTORI DI FUMETTI

## BANDO DI CONCORSO

**KAPPA MAGAZINE** (Star Comics) in collaborazione con la redazione di **AFTERNOON** (Kodansha) organizza il primo **Concorso per Giovani Autori di Fumetti**, abbinato a **Shikisho** (Premio delle Quattro Stagioni). E' un'occasione incredibile per tutti coloro che non hanno mai pubblicato i loro fumetti (fatta eccezione per chi ne ha pubblicati solo su fanzine)! Il premio? Non ci crederete, ma è vero: potrete concorrere assieme a ragazzi di altri paesi (in particolare con giapponesi) per la pubblicazione di un vostro fumetto sulle pagine della rivista "Afternoon" (fianco a fianco con **Oh, mia Dea!**, **Gun Smith Cats** e **Compiler**)! Ma non è ancora tutto! In palio ci sono anche grosse somme di denaro per i primi 23 classificati! Un premio di ben 800.000 yen al primo classificato; un premio di 500.000 yen a ognuno dei due concorrenti che si aggiudicheranno il secondo posto in classifica; un premio di 250.000 yen a ognuno dei quattro che si classificheranno terzi; infine, un premio di 100.000 yen a ognuno dei sedici concorrenti che conquisteranno il quarto posto in graduatoria! Forza! Cosa state aspettando? Impugnate matite e pennelli e mettetevi al lavoro! In bocca al Kappa!

## REGOLAMENTO DEL CONCORSO

**1)** Il concorso è riservato unicamente a coloro che hanno già compiuto il sedicesimo anno d'età.
**2)** Possono partecipare al concorso solo autori che non hanno mai pubblicato alcun lavoro o che hanno pubblicato solo su fanzine.
**3)** Il fumetto non deve contenere personaggi di fumetti già noti e/o creati da altri autori.
**4)** Lo stile di disegno e le tecniche grafiche di realizzazione sono a scelta dell'autore. Un consiglio: non accanitevi a disegnare in 'stile manga'! Se poi volete farlo, nessuno ve lo impedisce: l'importante è la qualità.
**5)** L'opera può essere realizzata indistintamente in bianco e nero o a colori.
**6)** Il fumetto deve contenere un racconto completo e autoconclusivo; in alternativa è accettabile anche un'opera 'a strisce'.
**7)** Il genere di racconto è lasciato alla scelta dell'autore.
**8)** Il formato della tavola dovrà essere in formato cm 16x27
**9)** L'opera dovrà contare da un minimo di 2 a un massimo di 16 pagine.
**10)** La prima pagina dell'opera dovrà essere una sorta di 'copertina' che contenga il titolo della storia e il nome dell'autore.
**11)** Il lavoro dovrà pervenire alla nostra redazione accompagnato dal presente bando di concorso, compilato in stampatello a chiare lettere. E' possibile fotocopiare il bando di concorso, nel caso non si voglia ritagliare questa pagina. Non si accettano moduli che non siano esattamente questo.
**12)** Nel caso gli autori dell'opera fossero più di uno (per es.: un disegnatore e un soggettista), dovranno essere allegati all'opera tanti bandi di concorso quante sono le persone che hanno partecipato alla sua realizzazione.
**13)** I lavori non saranno restituiti. Se non volete rischiare di non rivedere più le vostre opere, vi consigliamo di inviare delle fotocopie: l'importante è che siano riprodotte al meglio. E' necessario che la riproduzione di opere a colori avvenga a colori.
**14)** Le opere dovranno pervenire alla nostra redazione entro il 1° settembre 1994. Farà fede il timbro postale.
**15)** E' obbligatorio firmare la scheda.
**16)** La firma implica l'accettazione delle regole del concorso.
**17)** Le opere che non avranno i requisiti richiesti nei precedenti punti non saranno prese in considerazione.

**- CONCORSO E PREMI -**

Le opere inviate parteciperanno all'edizione invernale '94-'95 del **Premio delle Quattro Stagioni** (**Shikisho**) indetto dalla rivista "Afternoon" della casa editrice Kodansha, ed entreranno in concorrenza con quelle di giovani autori di altri paesi. La prima selezione sarà effettuata dalla redazione di **Kappa Magazine**. La selezione finale sarà effettuata dai responsabili di **Shikisho**.

Il premio è espresso in yen.
**1° premio** - (1 concorrente) 800.000 ¥
**2° premio** - (2 concorrenti) 500.000 ¥
**3° premio** - (4 concorrenti) 250.000 ¥
**4° premio** - (16 concorrenti) 100.000 ¥

**INVIATE LE VOSTRE OPERE A**
**- KAPPA MAGAZINE -**
**Concorso per Giovani Autori di Fumetti**
STAR COMICS
Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco, Perugia

*nome/cognome* ......................................................

*via* ......................................................

*città* .................................. *provincia* ..........................

*telefono* (.............) ...................................... *età* ...........

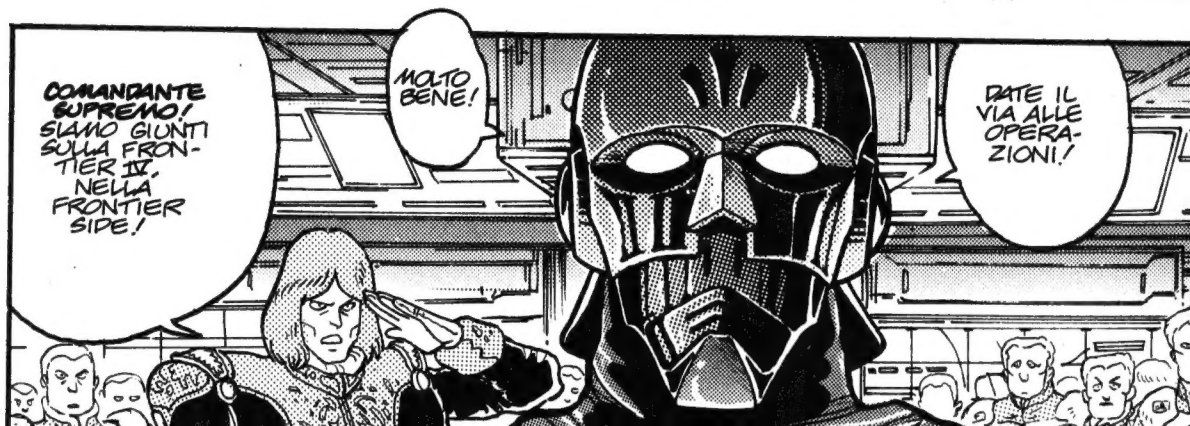
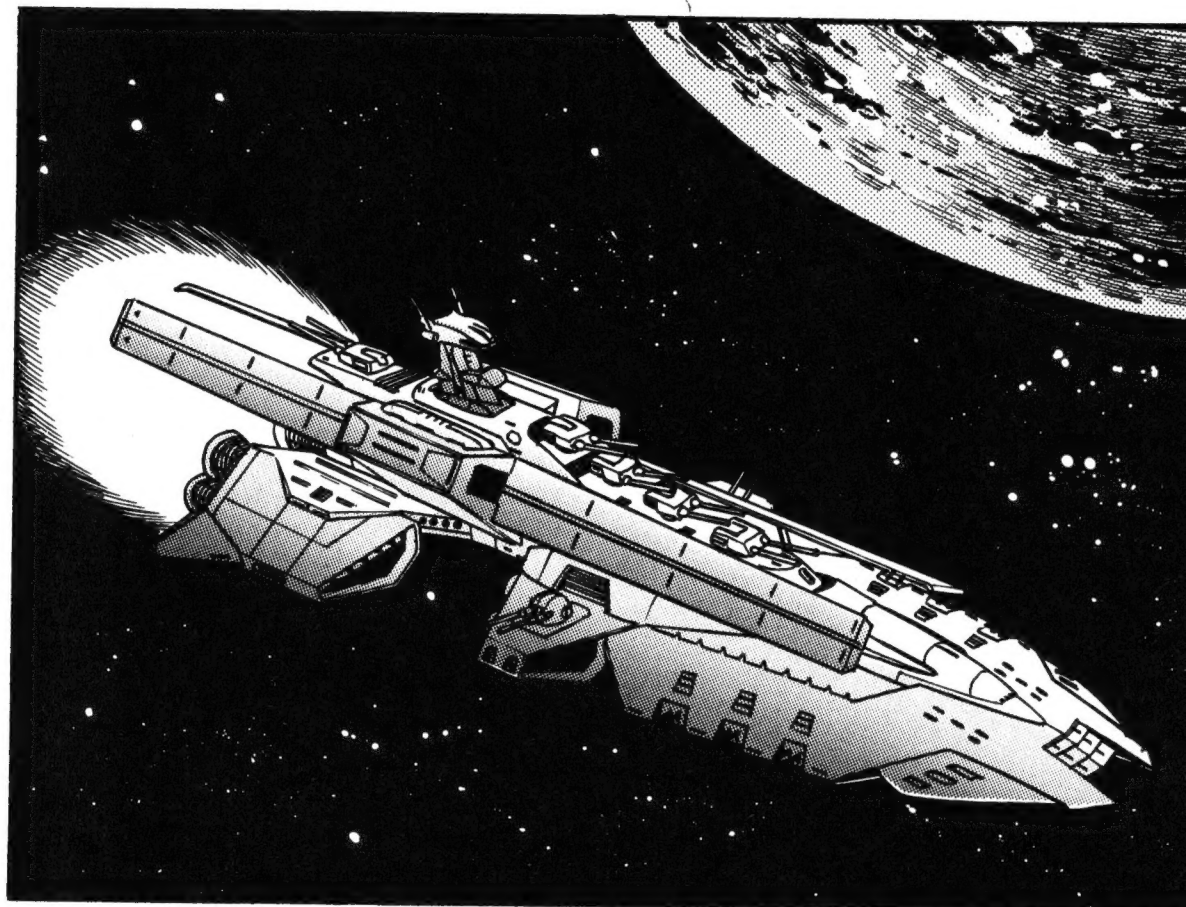
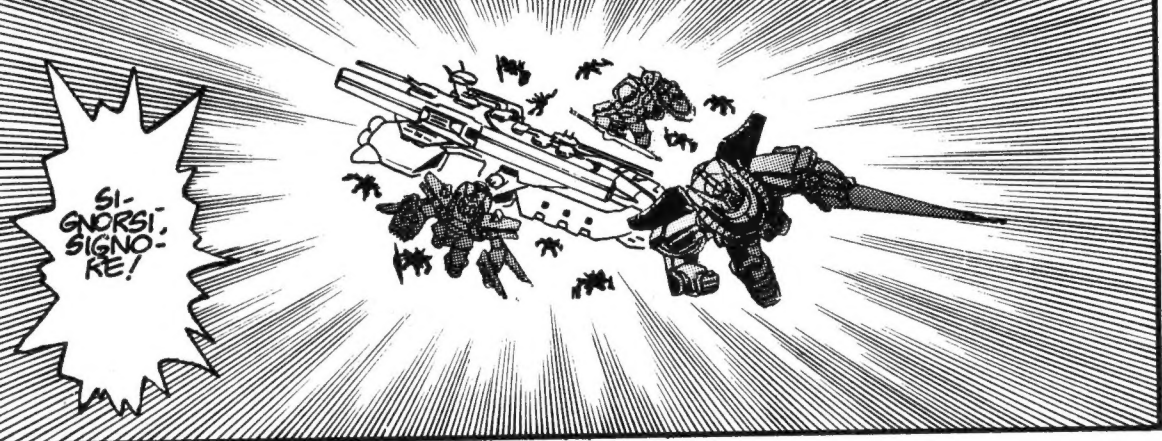
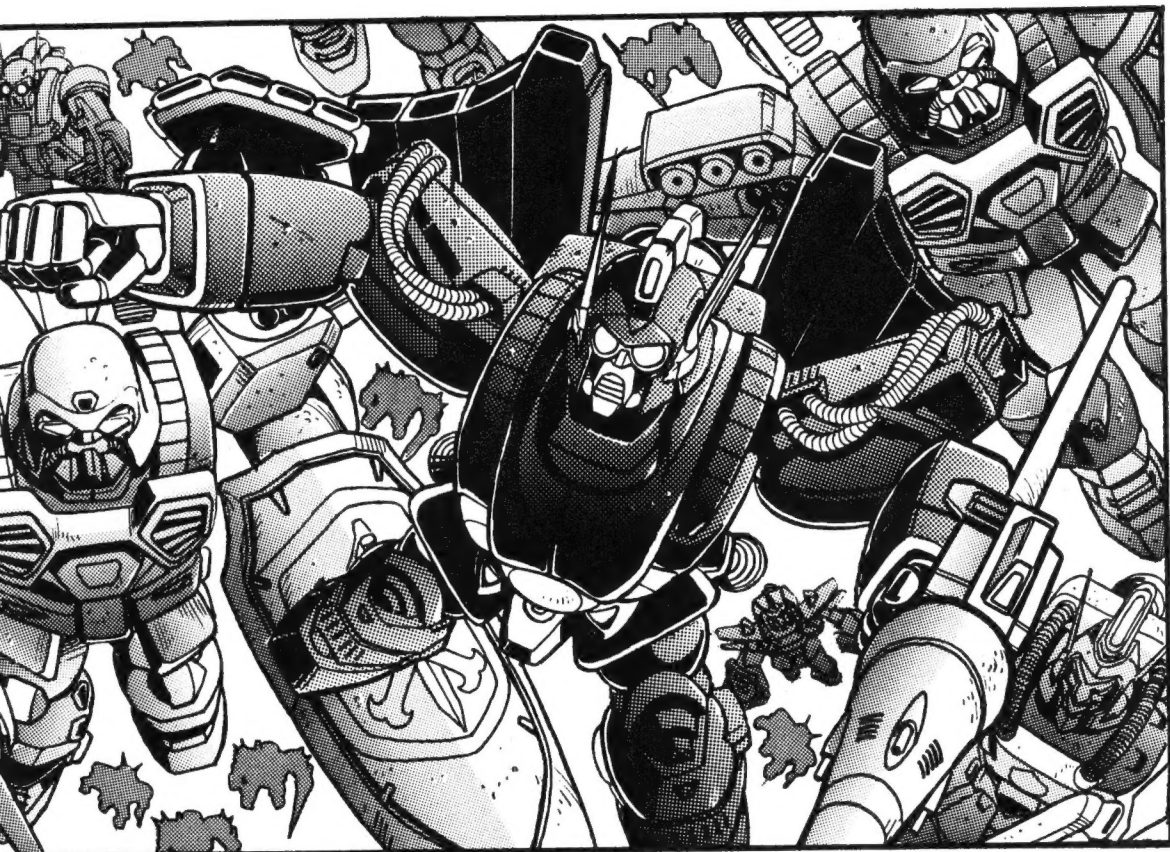
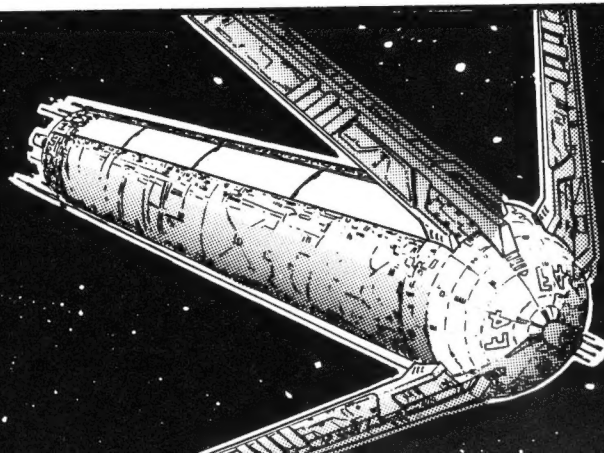
*partecipo al concorso in qualità di (per es.: autore completo, disegnatore, sceneggiatore, altro...):*

......................................................

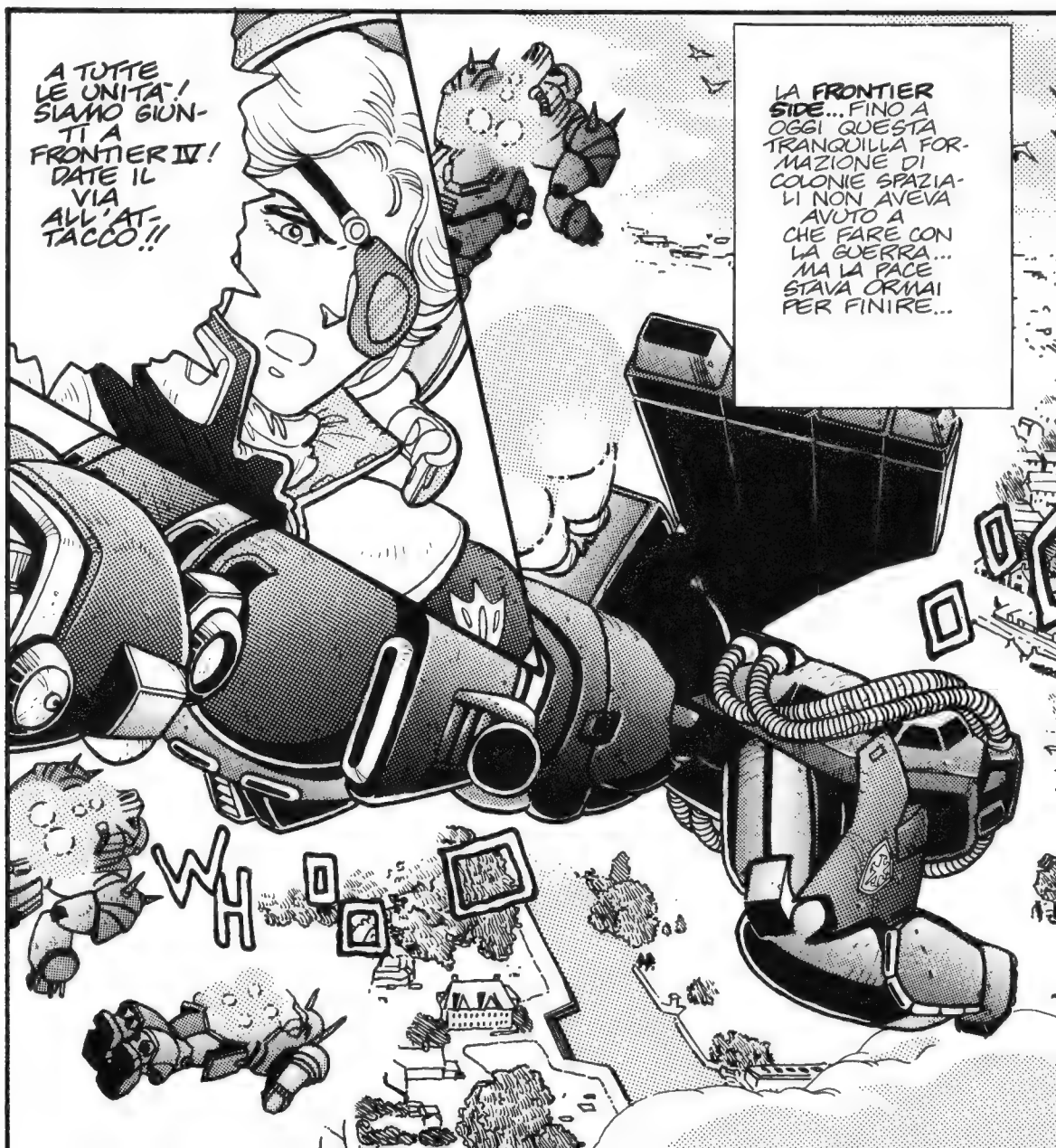
*titolo dell'opera* ......................................................

*tecniche usate* ......................................................

*per presa visione del regolamento* ......................................
*(firma)*

# STATO D'EMERGENZA

SIGNORSI, SIGNORE!

COLONIE SPAZIALI... IN QUESTO PERIODO TRAVAGLIATO NE ESISTONO PARECCHIE...
ORBITANO SILENZIOSE ATTORNO ALLA TERRA...

LA **FRONTIER SIDE**... FINO A OGGI QUESTA TRANQUILLA FORMAZIONE DI COLONIE SPAZIALI NON AVEVA AVUTO A CHE FARE CON LA GUERRA... MA LA PACE STAVA ORMAI PER FINIRE...

A TUTTE LE UNITÀ! SIAMO GIUNTI A FRONTIER IV! DATE IL VIA ALL'ATTACCO!!

WHOOO

PERDONAMI, SE PUOI...
SCUSAMI, SEABOOK...
MAMMA... SEI TU, MAMMA?
CHE TI SUCCEDE? PERCHÉ TI ALLONTANI DA ME?
CHE COSA STA...?!?
MAMMA!
MIO DIO! COSA... COSA...
NON ANDARE VIA!

...COSA DIAVOLO È QUESTO !?

FRATEL-LINO...
EHI, SEABOOK, CI SEI?
...NNCOSA...
STAVI FACENDO IL SOLITO SOGNO, VERO FRA-TELLINO?
OH, SANTO CIELO! NON SARAI MICA SONNAM-BULO?!
SNURF!
SE NON TI MUOVI PERDERAI LA PREMIA-ZIONE! OR-MAI STANNO PER DIRE IL NOME DELLA VIN-CITRICE!
QUALE SOGNO?
EHI, LIZ... CHE DICI?
CHE... CHE SUC-CEDE...?
LA LA ...LA VIN-CITRI-CE...?!?
DEVO COR-RERE!
PO-PO-PORCA MI-SE-RIA!

E SIAMO FINALMENTE GIUNTI AL GRANDE MOMENTO! IL PIU' ATTESO DELLA FESTA SCOLASTICA!

E ORA PREPARATEVI AD APPLAUDIRE L'AFFASCINANTE REGINETTA DEL MISS COUNTRYSIDE DI QUEST'ANNO...

SIGNORE E SIGNORI, ECCO A VOI CECILY FAIRCHILD!

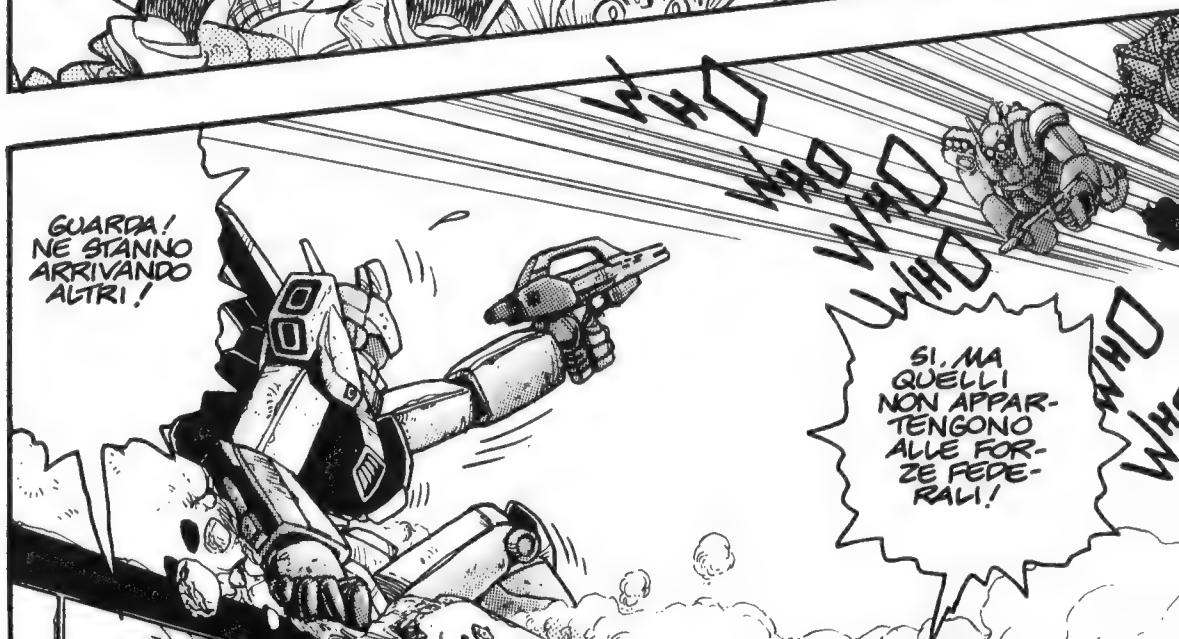
EHI! COSA STA SUCCEDENDO LASSÙ?!

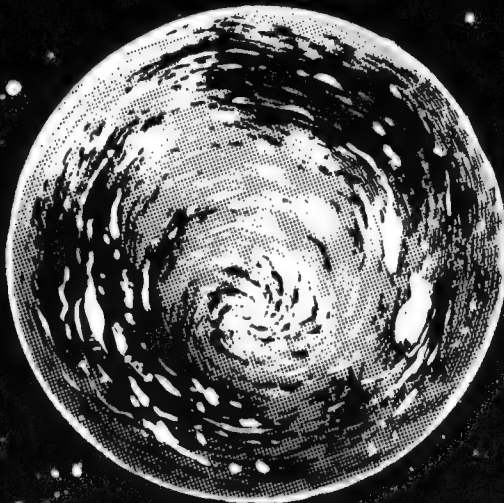
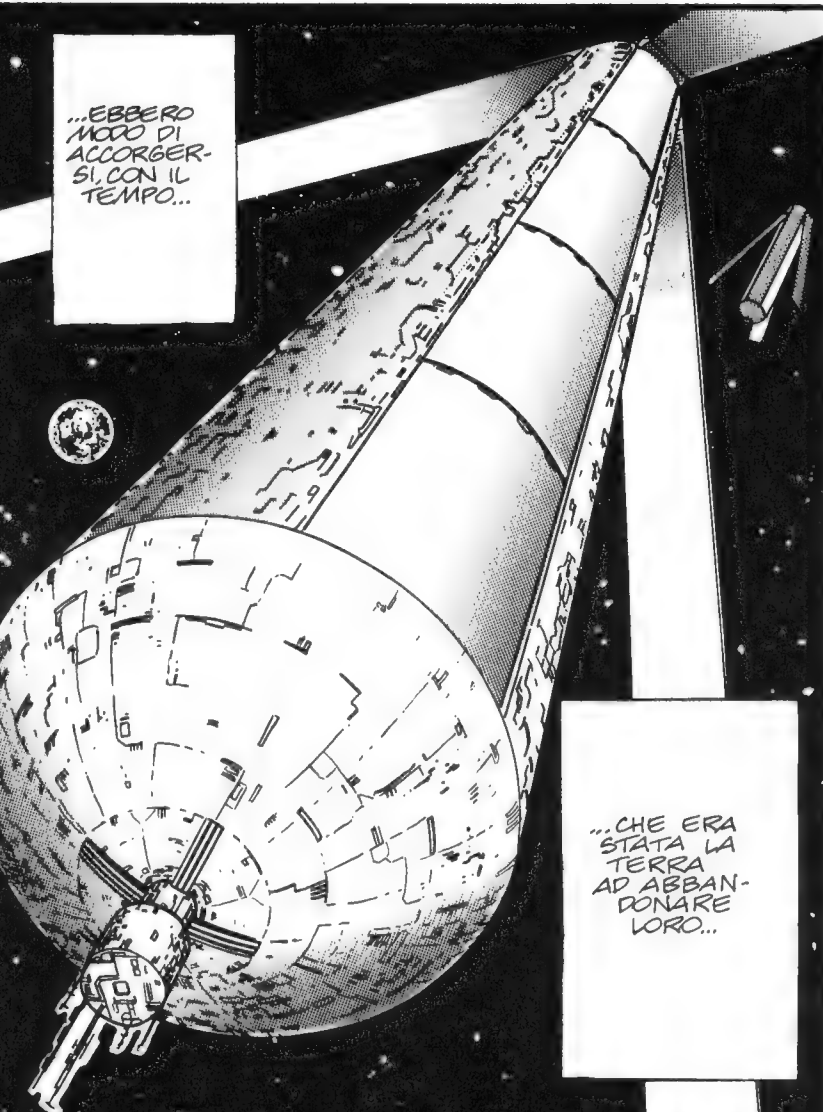
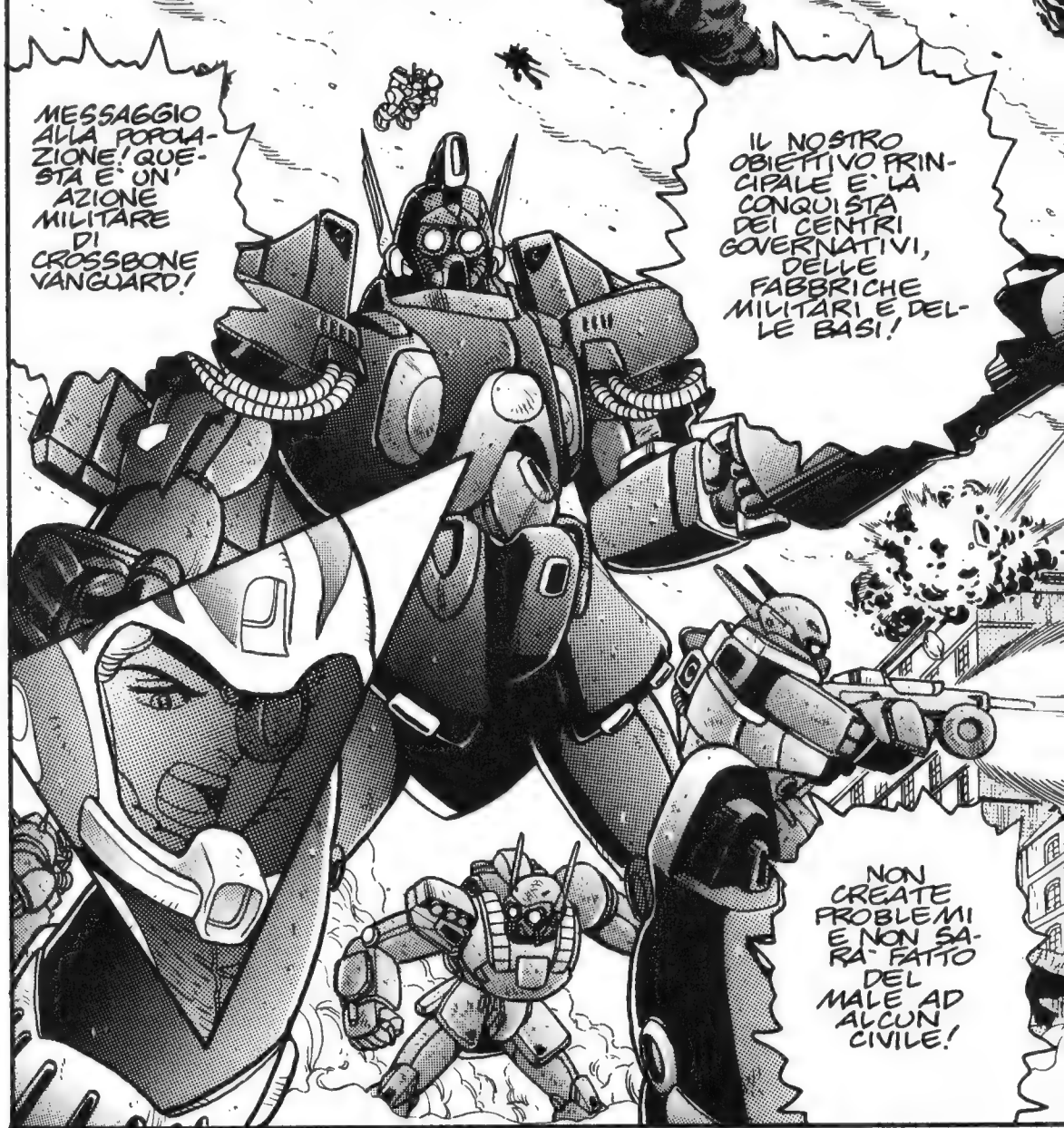
GUARDATE! COS'È QUELL'AFFARE LÀ IN ARIA?!?

BZZ

PIZZA

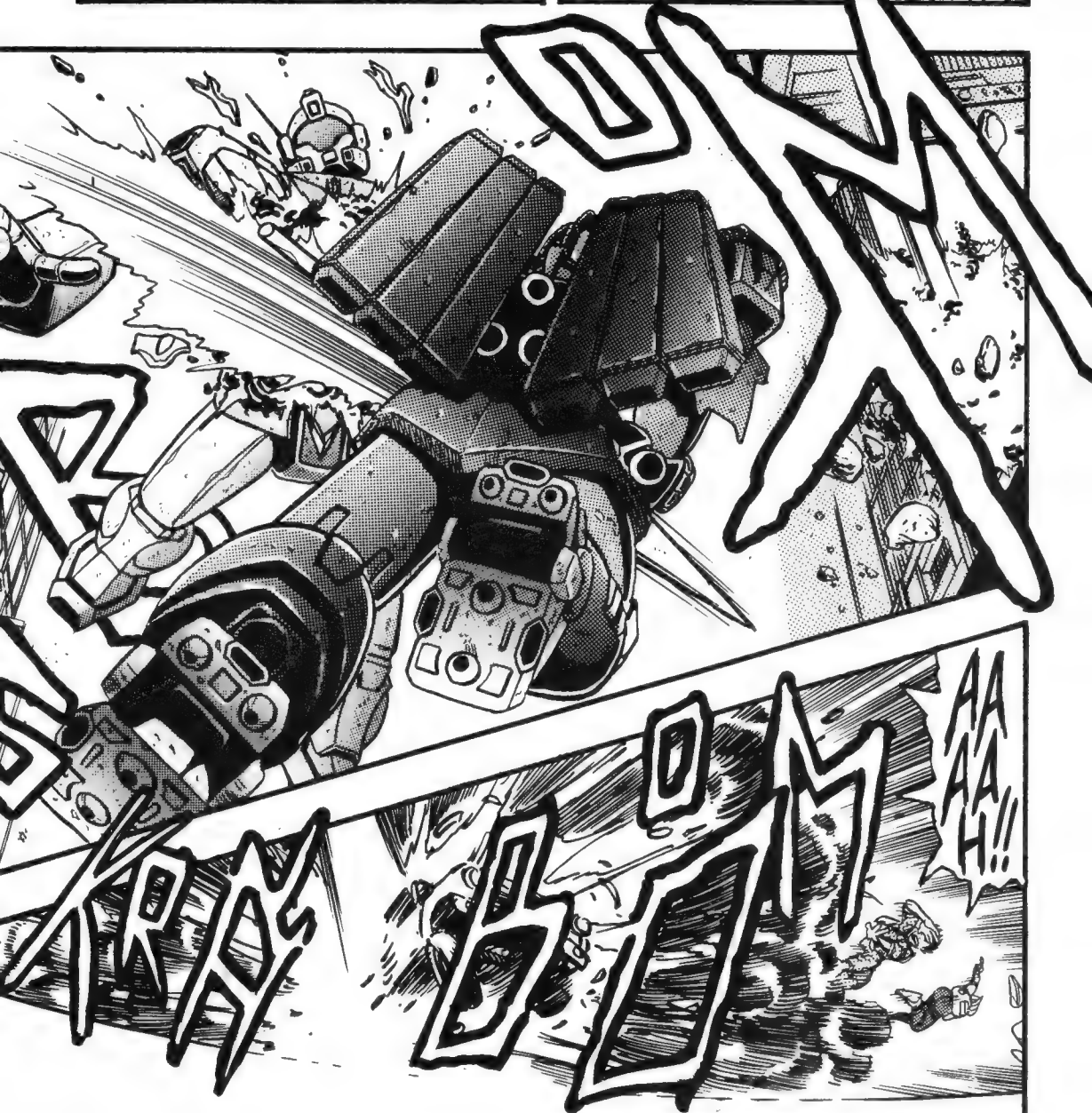
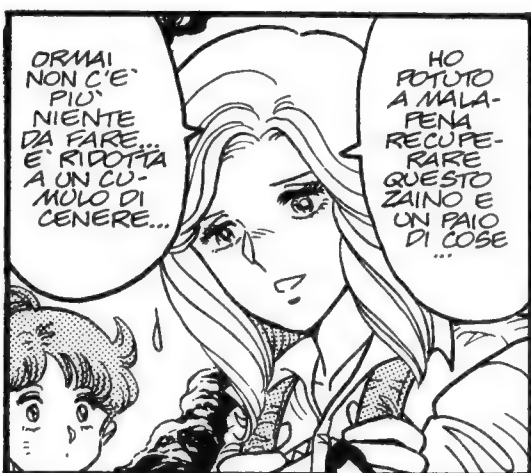
COME TO ROOM 402

SA-SARÀ UNA SPECIE DI SPETTACOLO, NO? FARÀ PARTE DEL PROGRAMMA DELLA FESTA...
EHI! NE HO GIÀ VISTO UNO COSÌ! È UN MOBILE-SUIT DELLE FORZE FEDERALI TERRESTRI!
MA CHE SUCCEDE?
WHO WHO WHO WHO WHO
SI, MA QUELLI NON APPARTENGONO ALLE FORZE FEDERALI!
GUARDA! NE STANNO ARRIVANDO ALTRI!

THUMP
KRA-BOOOM
WHIIIN
MA CHE CA-VOLO...?!?
COS'È QUESTO MACELLO? QUELLI SI STANNO SPARAN-DO DAV-VERO!!
SEI UN IDIOTA!! NON VEDI CHE QUE-STA È UNA BATTAGLIA VERA?!?
STA-STARAI SCHER-ZANDO, SPERO!

AVANTI, SEABOOK! NON STARE LI' IMPALATO!! CORRI!!
ACCIDENTI! CONTINUANO AD ATTACCARE! NON SI FERMANO!!
FATECI ENTRARE!
E' GIA' PIENO!
LA CITTA' E' COMPLETAMENTE DISTRUTTA!
ANNI OR SONO GLI ESSERI UMANI INTRAPRESERO UN LUNGO VIAGGIO NELLO SPAZIO PER TRASFERIRSI A VIVERE SULLE COLONIE ARTIFICIALI...

...EBBERO MODO DI ACCORGERSI, CON IL TEMPO...

...CHE ERA STATA LA TERRA AD ABBANDONARE LORO...

MESSAGGIO ALLA POPOLAZIONE! QUESTA È UN' AZIONE MILITARE DI CROSSBONE VANGUARD!

IL NOSTRO OBIETTIVO PRINCIPALE È LA CONQUISTA DEI CENTRI GOVERNATIVI, DELLE FABBRICHE MILITARI E DELLE BASI!

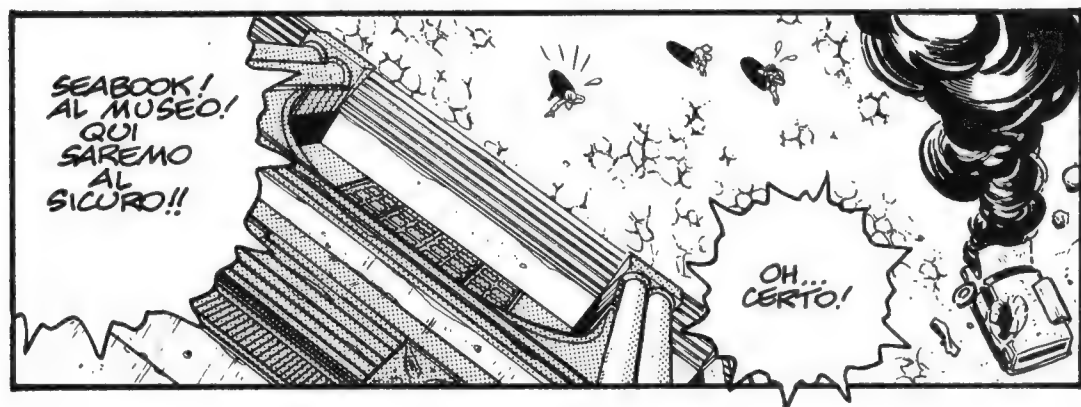
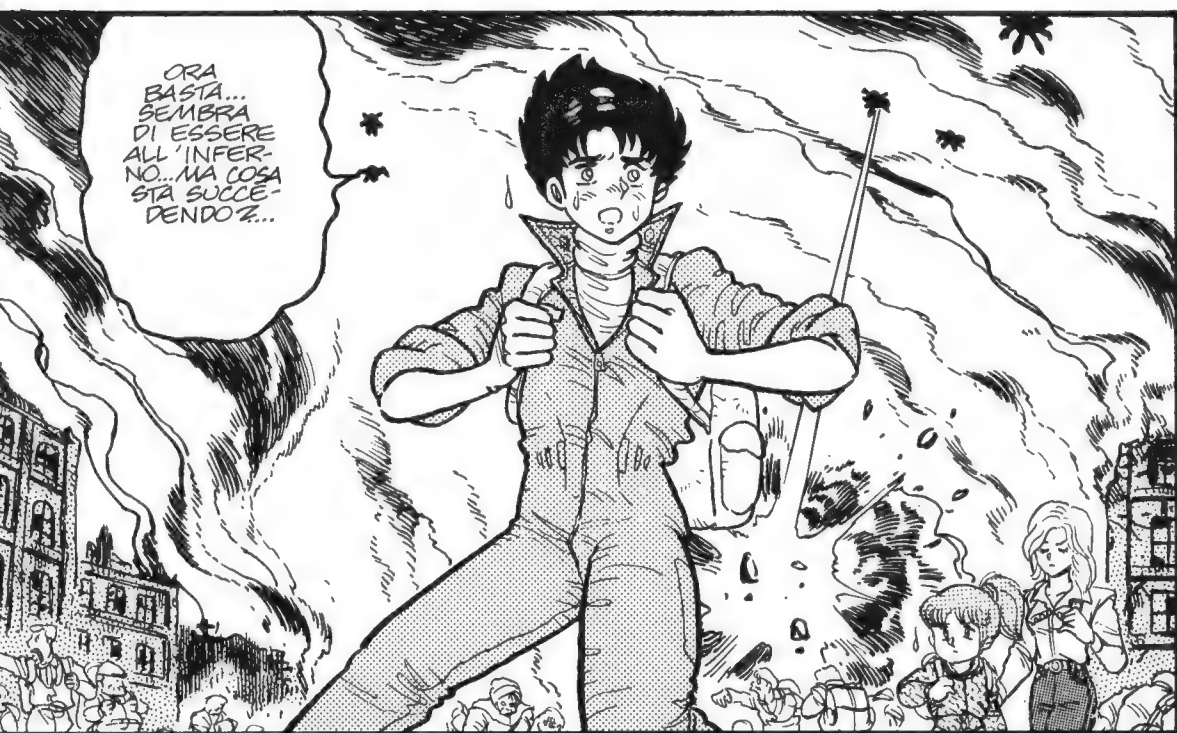
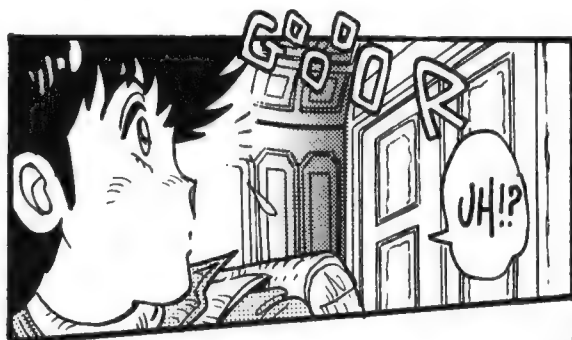
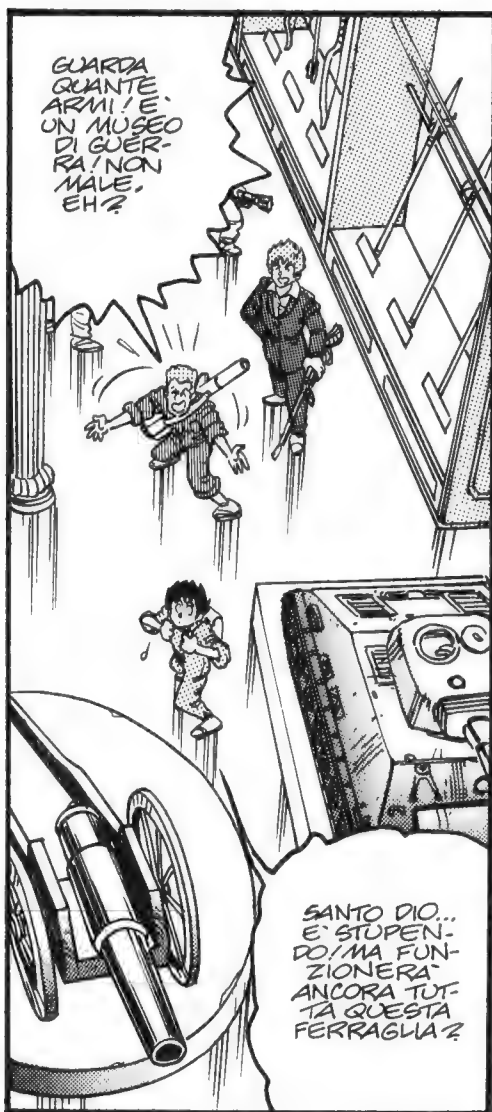
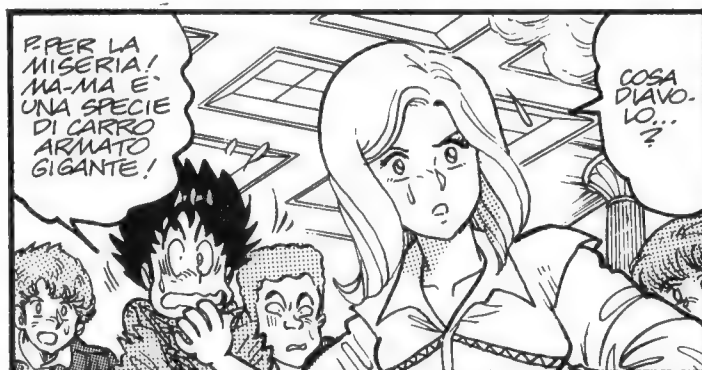
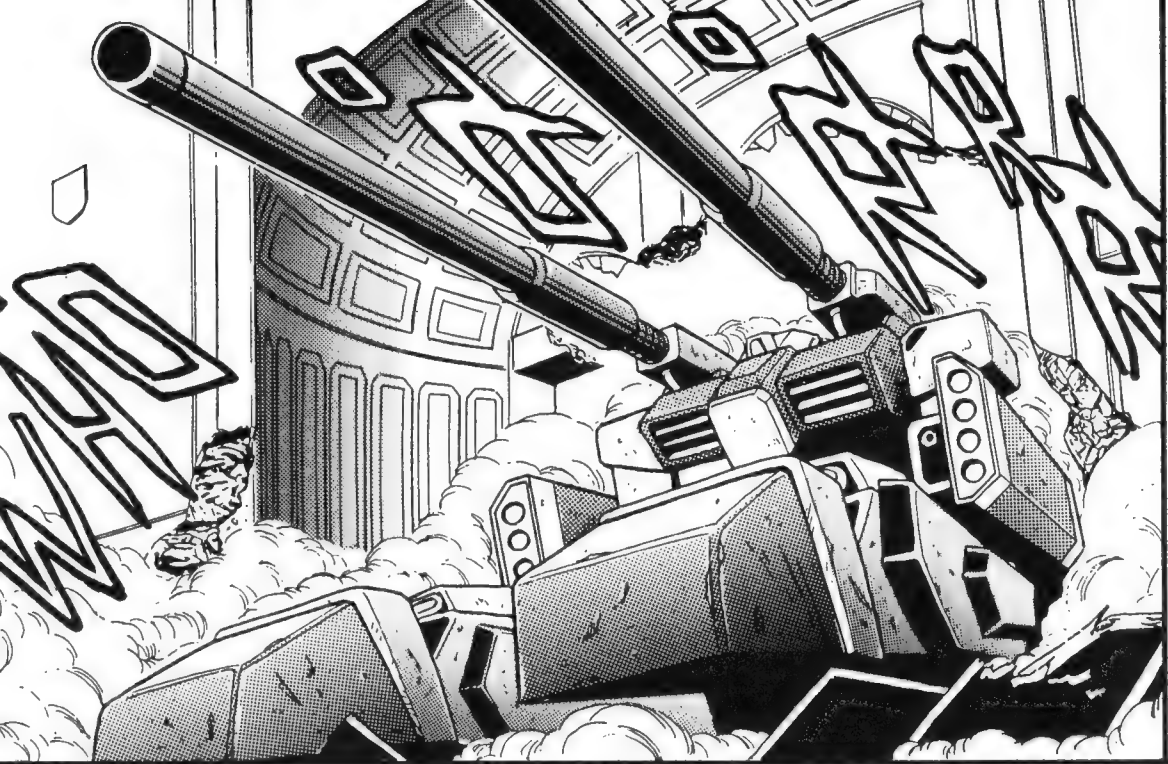
NON CREATE PROBLEMI E NON SARÀ FATTO DEL MALE AD ALCUN CIVILE!

EHI, CECILY! CO-COM'È RIDOTTA CASA TUA?
ORMAI NON C'È PIÙ NIENTE DA FARE... È RIDOTTA A UN CUMULO DI CENERE...
HO POTUTO A MALAPENA RECUPERARE QUESTO ZAINO E UN PAIO DI COSE...
DOM
AAAAH!!

MA CHE RAZZA DI STRONZI! ORMAI NON C'È PIÙ DISTINZIONE TRA AMICI E NEMICI! QUELLO ERA UN ATTACCO DELLE FORZE FEDERALI! NON GLIENE IMPORTA NIENTE CHE CI SIAMO ANCHE NOI, IN MEZZO!
DUMF
UNA BATTAGLIA DI DILETTANTI! UN BRANCO DI MOCCIOSI CON DEI GIOCATTOLI!
QUESTO È ASSURDO! RISCHIAMO DI FARCI SPAPPOLARE ANCHE SOLO DAI BOSSOLI VUOTI!
KA-KLANG
KLANG
KLANG

ORA BASTA... SEMBRA DI ESSERE ALL'INFERNO...MA COSA STA SUCCEDENDO?...

UH!?

ARGH!

SPOSTA-TEVI!!

P-PER LA MISERIA! MA-MA È UNA SPECIE DI CARRO ARMATO GIGANTE!
COSA DIAVOLO...?

WIIRRRR

L'ORA È GIUNTA, FINALMENTE! PETTO IN FUORI! PANCIA IN DENTRO! MUOVERE IL CULO! SVELTI! ARMI IN SPALLA! COMBATTEREMO INSIEME!!
ANIMO! ANIMO! COSA FATE LÌ, COME DEI BACCALÀ?? SIETE GIOVANI, NO? MUOVERSI!!

MA CHI CAVOLO E' 'STO TIPO?
NON SARÀ UNO SQUILIBRATO?
E' IL DIRETTORE DEL MUSEO MILITARE... ALMENO CREDO...

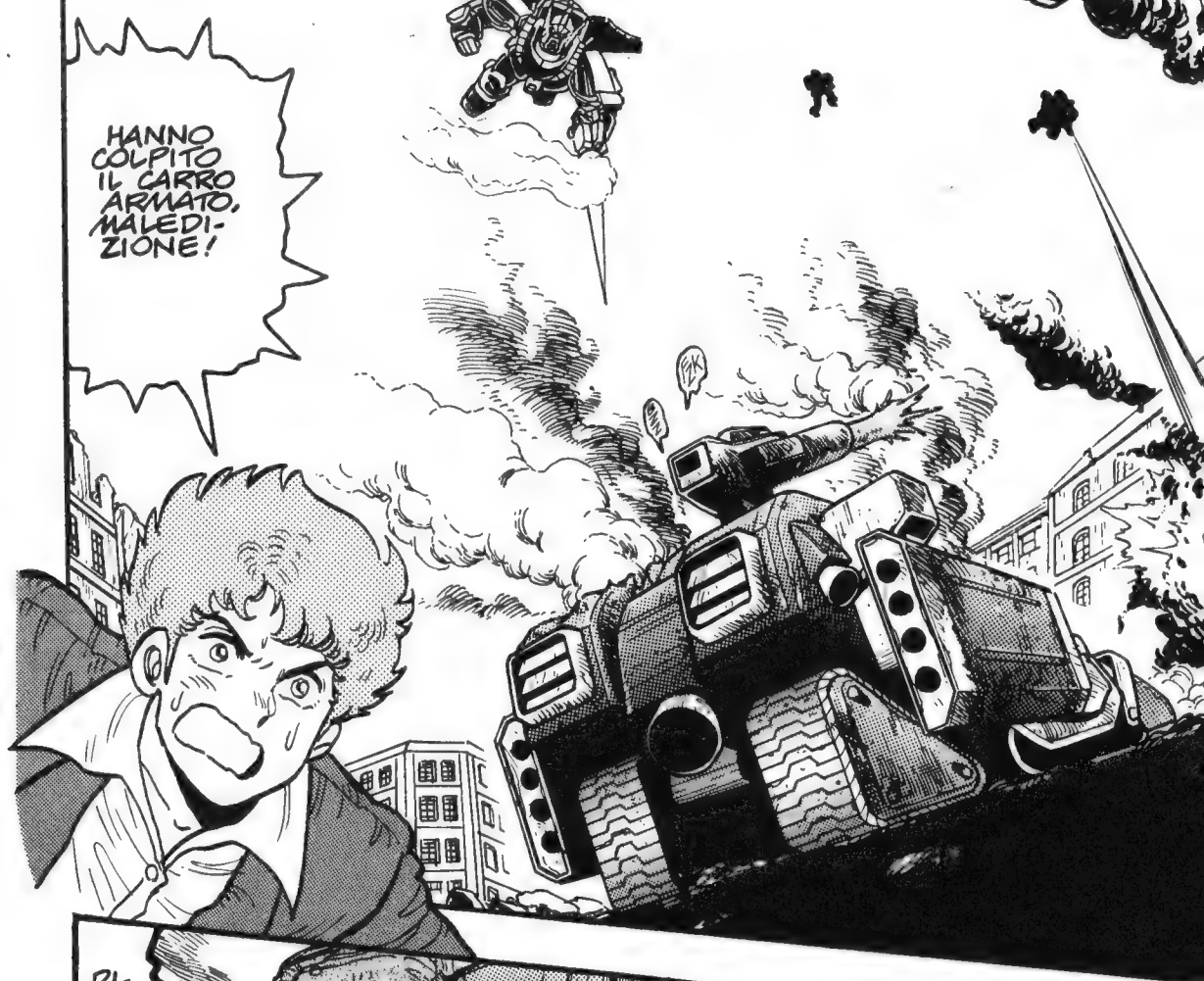
E VA BENE! VISTO CHE DISPONIAMO DI TUTTE QUESTE ARMI VALE LA PENA TENTARE!
OGNUNO DEVE SAPERSI DIFENDERE DA SOLO!

AVANTI! CHI HA CORAGGIO MI SEGUA! LE FEMMINUCCE TORNINO A FARE LA CALZETTA!
WHOOORR
ALL'ASSALTO!!

SIGNORE, ASPETTI!!
AH AH AH! LI FAREMO FUORI TUTTI!

SE DOBBIAMO COMBATTERE È MEGLIO STUDIARE UN PIANO PRECISO!
TAP
TAP
TAP

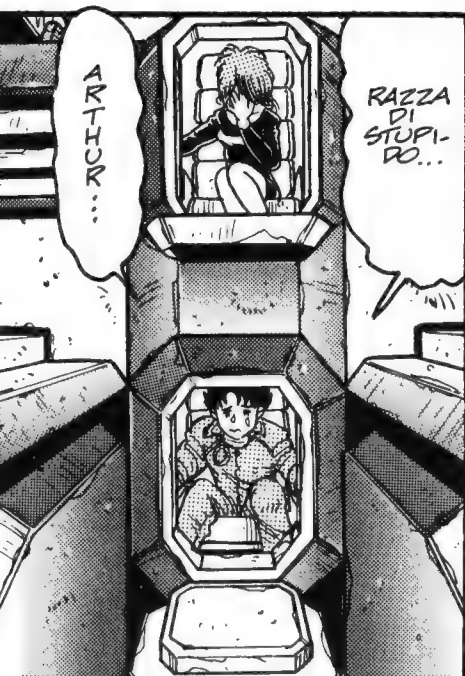
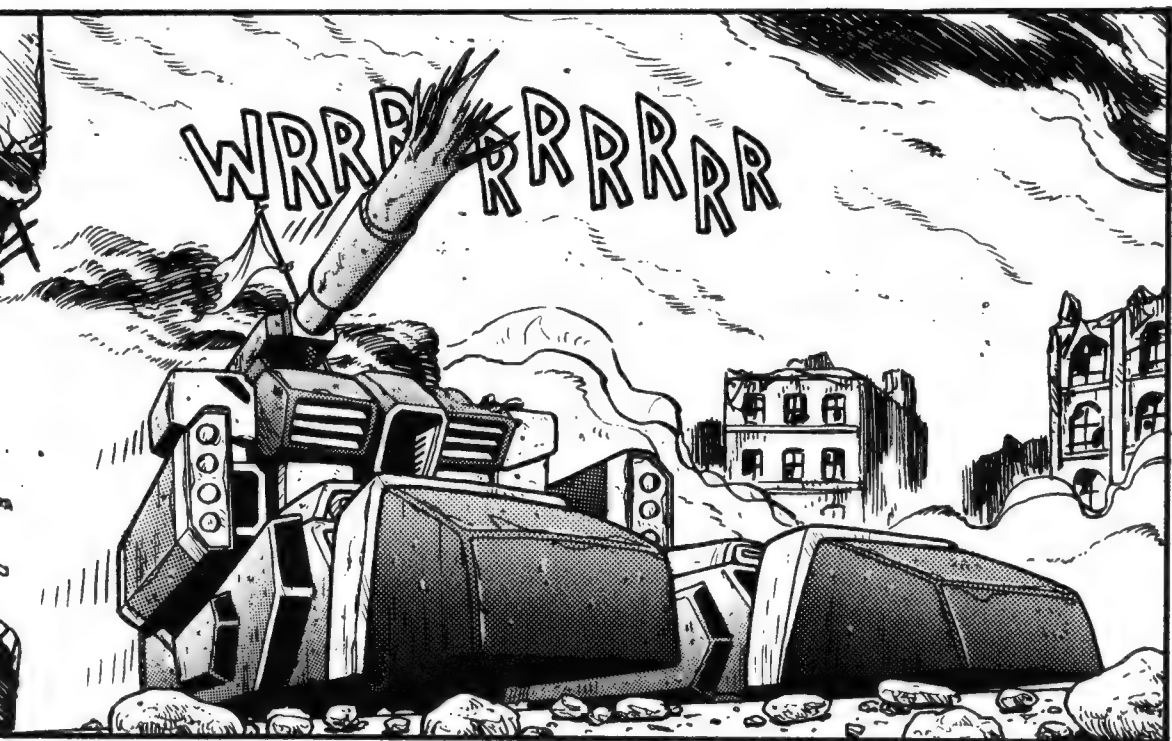
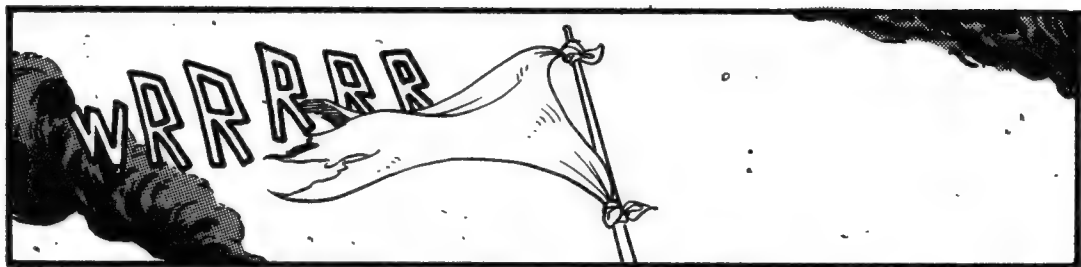
SCH
IAA
COS...!?
KRRAKOOOM
ARGHH!!
NO!
NO!
NO!
COSA E' STATO?!
DA... DANNAZIONE...

HANNO COLPITO IL CARRO ARMATO, MALEDIZIONE!
DIRETTORE!
ARTHUR!
MALEDIZIONE!! ANCHE ARTHUR E' MORTO!!
ARTHUR!

WRRRRR

WRRRRRRRRRR

ARTHUR...
RAZZA DI STUPIDO...

PERCHE ?!?

MA NON POSSIAMO FERMARCI!
WRRR

DOBBIAMO RAGGIUNGERE IN FRETTA IL PORTO SPAZIALE!
WARRRR
FERMO!
WZRRR
!!
SONO I FEDERALI...
SIAMO DIRETTI AL PORTO SPAZIALE! POTRESTE DIRCI...
MACCHECCAVOLO?! SONO TUTTI RAGAZZINI! COS'È... L'ESERCITO HA ABBASSATO L'ETÀ MEDIA DI RECLUTAMENTO?!

AL PORTO? SIETE SCEMI O COSA? ORMAI È TROPPO TARDI PER ANDARE LÀ!

COMANDANTE...
PSST PSST
MMH... A-HA... GIÀ...

MOLTO BENE, MOCCIOSI! ADESSO APRITE BENE LE ORECCHIE E FATE COME VI DICO! SE NON VOLETE TROVARVI LE IMPRONTE DELLE MIE SCARPE SUL CULO, SCENDETE SUBITO!!!

UH... E PERCHÉ?

COME "PERCHÉ"? PERCHÉ SE VI UTILIZZEREMO COME SCUDO QUEI FOTTUTI DELLA CROSSBONE VANGUARD NON POTRANNO ATTACCARCI!
AVANTI! SCENDETE IMMEDIATAMENTE!

!
MA... COME SAREBBE ...USARCI DA SCUDO?

GIÀ SIAMO RIMASTI SENZA CASA, SENZA AMICI... E VOI... VOLETE COINVOLGERCI...

GRAB

...DIRETTAMENTE IN UNO SCONTRO? SAPETE CHE VI DICO?

WRRRR

EHM... SÌ?

MA CHE STANNO FACENDO?!?

OOOO..O!!
ARGH!!

AH, VOLETE GIOCARE PESANTE, ALLORA! BECCATEVI QUESTO!!
BANG
BANG
BANG
BANG
ZWING
EHI!
DUMF
ARGH
OH... SCUSATEMI...
NON L'HO FATTO APPOSTA!.. GIURO!
ADESSO SÌ CHE SONO CAVOLI ACIDI!
BRAHM

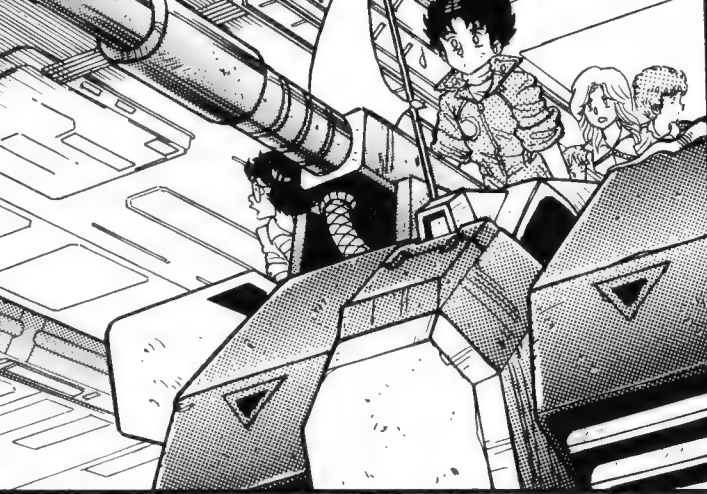
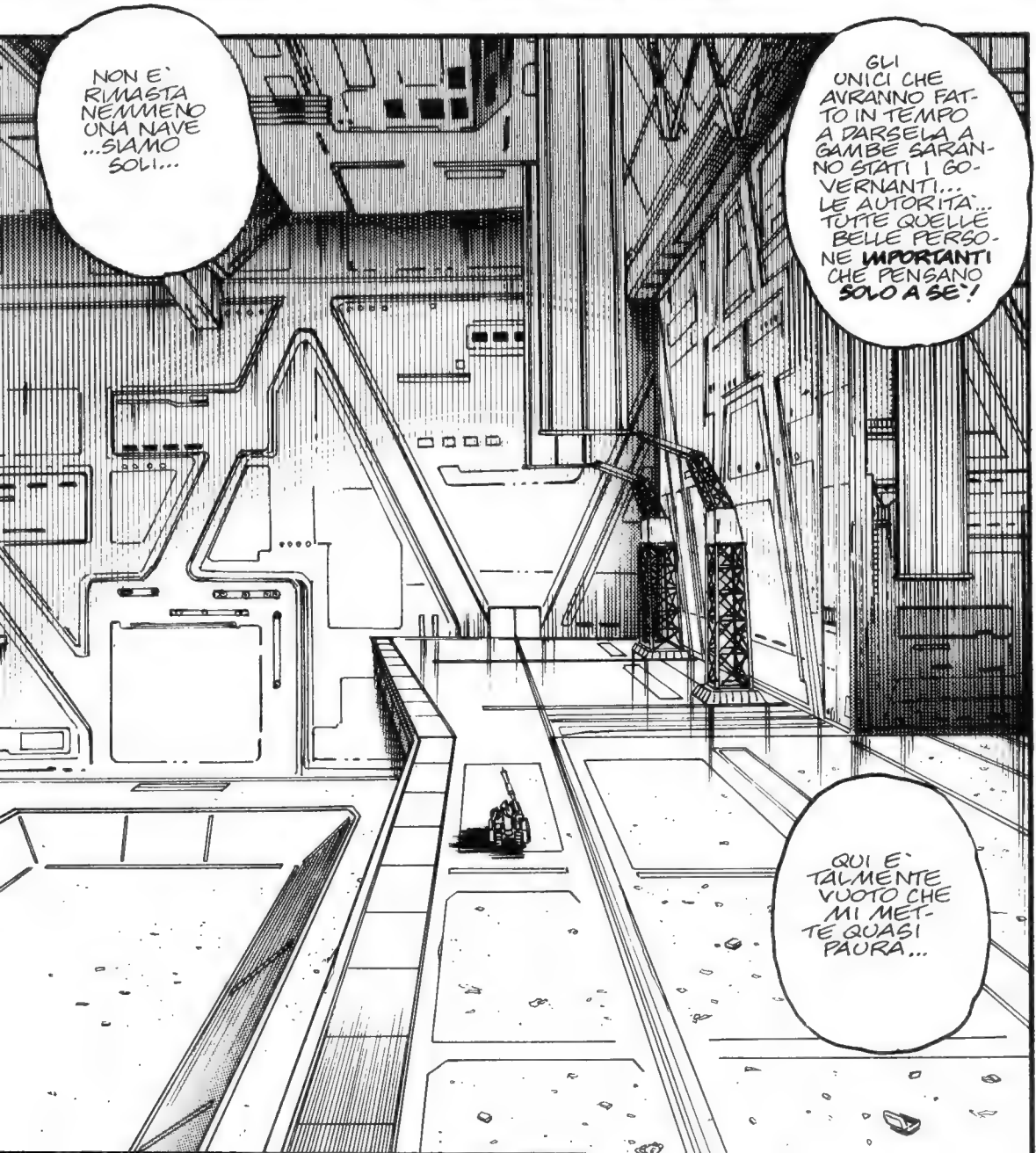
MA BRAVI! FATE PURE GLI SPIRITOSI! ADESSO VE LA FACCIO VEDERE IO!!
NON ABBIATE PIETÀ! FATELI FUORI TUTTI!!

SEABOOK!
MA CHE COMBINATE, IDIOTI ?!
NON SOTTOVALUTATECI, CARI SIGNORI...

COS...?!
FLOP
OOPS... NON... RIE-SCO... A... MANTE-NERE...
?
UH-OH...
...L'EQUILI-BRIOOOOH!
MA CHE RAZZA DI CATORCIO!!
BRAKOOM

AH AH AH! NON SANNO NEMMENO REGGERSI IN PIEDI! PASSIAMO AL CONTRATTACCO!!
WROOH
UH!?
MALEDIZIONE! PROPRIO ORA SONO ARRIVATI QUEI DANNATI CROSSBONE
UUAAAARGH!

DA LÌ FUGGIREMO VERSO LA FRONTIER III CHE SI TROVA QUI ACCANTO!
FRA POCO ARRIVEREMO ALL'INGRESSO DEL PORTO SPAZIALE!
M... MAMMA MIA... HO UNA GRAN FIFA!
COME FACCIAMO? LA SARACINESCA È ABBASSATA!
ECCOLO! SIAMO ALL'INGRESSO!

PAZIENZA... CI TOCCHERÀ **SFONDARLA!** TANTO ORMAI LO HANNO GIÀ CAPITO TUTTI CHE **NON SIAMO** DEI BRAVI RAGAZZI!
OOPS! MA GUARDA UN PO'! SI È SFONDATA! AH AH AH AH AH!
MA NON SIAMO ANCORA ARRIVATI?!
È ANCORA PIÙ GIÙ!!

CHE SCALOGNA...
NON E` RIMASTA NEMMENO UNA NAVE ...SIAMO SOLI...
GLI UNICI CHE AVRANNO FATTO IN TEMPO A DARSELA A GAMBE SARANNO STATI I GOVERNANTI... LE AUTORITA`... TUTTE QUELLE BELLE PERSONE **IMPORTANTI** CHE PENSANO **SOLO A SE`!**
QUI E` TALMENTE VUOTO CHE MI METTE QUASI PAURA...

DUMF DUMF DUMF

CI STANNO ATTACCANDO DI NUOVO? ERA QUI VICINO!

C'È STATO UN CROLLO DI LÀ! VADO A DARE UN'OCCHIATA!

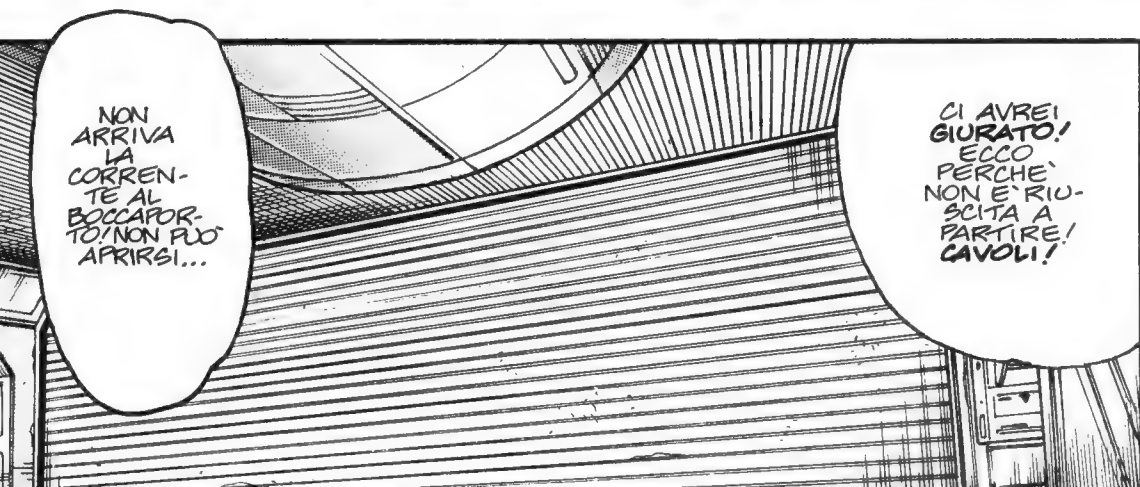
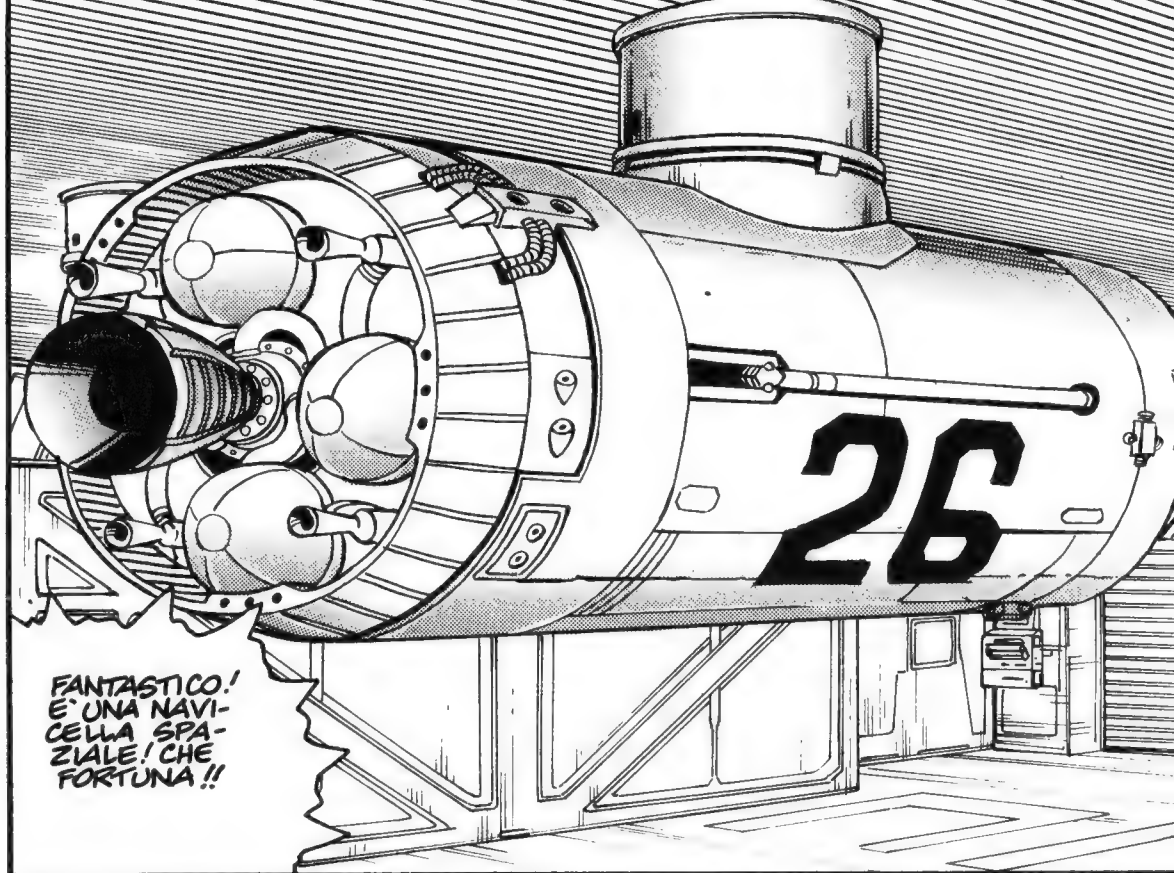
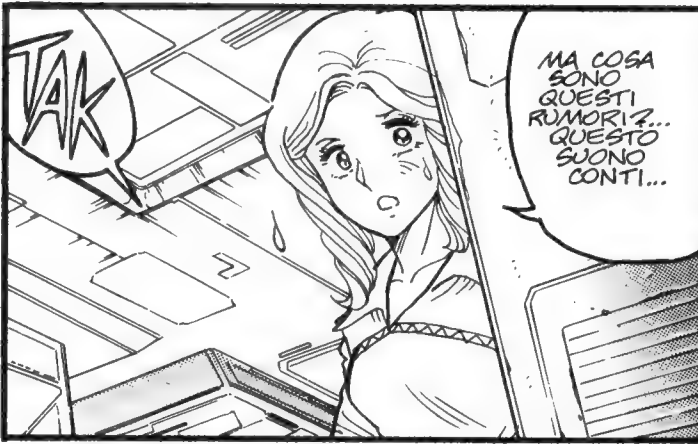
TAK

!!

ASPETTA CECILY! POTREBBE ESSERE PERICOLOSO ANDARE DA SOLA!

EHI, SEABOOK! L'HO TROVATA! L'HO TROVATA!

UH? COS'È CHE HAI TROVATO?

FANTASTICO! È UNA NAVICELLA SPAZIALE! CHE FORTUNA!!

TAK
MA COSA SONO QUESTI RUMORI?... QUESTO SUONO CONTI...
!?
UN MOBILE-SUIT DI CROSS-BONE !?

SSSHHH!
DEVO AVVISARE GLI ALTRI!


TI PREGO ...NON URLARE...
...SORELLINA MIA...


MA COSA...?
CHE SIGNIFICA? IO NON TI CONOSCO...



IL TUO NOME È **VERA RONA**...
...E SEI LA SORELLA MINORE DI DORREL RONA... COLUI CHE TI È ACCANTO IN QUESTO MOMENTO...


!!
NO? EPPURE È PROPRIO COSÌ...

ERA L'ANNO 0123 DEL SECOLO UNIVERSALE... OVVERO IL 2168 DOPO CRISTO...
ERANO TRASCORSI 123 ANNI DA QUANDO GLI ESSERI UMANI AVEVANO INIZIATO A VIVERE NELLE COLONIE SPAZIALI...
CORAGGIO, PICCOLA MIA...
...VIENI DA TUO PADRE...
MA QUESTO IMPLICA ANCHE UN'ALTRA COSA... UNA COSA MOLTO IMPORTANTE PER TUTTI NOI...
TU SEI MIA FIGLIA... LA PRINCIPESSA DI CROSSBONE VANGUARD!
CONTINUA...

*Prima di dare il via alla nostra corrispondenza, preparatevi ad alcuni appuntamenti con la **Foce del Kappa**! Il primo è datato 20 marzo, ma godrà di una replica il 27 dello stesso mese. Il punto di ritrovo è Piazza San Fedele a Milano (ore 15:30), dove verrà data pubblica lettura del libro* Anime *con conseguente tuffo nei ricordi. Il promoter è **Diego Olioso**, via Carlo Fumagalli 8, 21050 Gorla Maggiore (VA) - tel. (0331) 602324. Gli altri raduni sono tutti previsti a Bologna. Iniziamo con quello organizzato dai ragazzi del Gokuraku Club il prossimo primo aprile (non è un 'pesce', ma gli scherzi non mancheranno) alle ore 14:30 presso l'atrio della Stazione Centrale. Tenete in mostra l'ultimo numero di **Kappa** come segno di riconoscimento. Per informazioni potete contattare **Mary Vannucci** (tel. 0573/32231) o **Giacomo Gariboldi** (tel. 0573/27158). Continuiamo con un gruppo di fan di Dragonball che si troveranno il 2 aprile, alle ore 14:30, davanti alla Alessandro Distribuzioni (via del Borgo S. Pietro 140 a/b/c) per scambiarsi opinioni sull'opera di Toriyama. Per saperne di più telefonate allo (0546) 30534 chiedendo di **Ulberto**. L'ultima **Foce del Kappa** è prevista domenica 17 aprile alle ore 15:30. Il punto d'incontro è la suggestiva Piazza Maggiore e l'organizzatore è **Claudio Nanni**, via Ugo Bassi 31, 40033 Casalecchio di Reno (BO) - tel. 051/577439. Anche in questo caso procuratevi una copia di **Kappa** da tenere in vista! Mi raccomando, ci teniamo che i primi manga raduni organizzati nella nostra città riescano nel migliore dei modi. E poi… potremmo decidere di farvi una bella sorpresa!*

**K21-A**

Carissimi Kappa boys, sono una diciannovenne il cui unico problema è quello di pensare troppo. Mi chiamo Laura e sono un'assidua lettrice di **Kappa** fin dal primo numero (evviva **3x3 Occhi**), ma non mi perderò in inutili complimenti perché non vi montiate la testa (eh eh eh!). La mia grande passione è disegnare e mi dicono che sono molto brava. Desidererei diventare una fumettista o un'illustratrice (anche se il mio sogno è di fare la cartoonist). Adorando l'arte (soprattutto Caravaggio, Michelangelo e Medardo Rosso) ho terminato il liceo artistico più di un anno fa e attualmente sono in attesa di frequentare un corso di restauro indetto dalla regione. Come restauratrice sarei utile all'Italia sempre più vittima di attentati ai beni culturali, ma il corso tarda a iniziare e la situazione peggiora, proprio come quella del Sud… Sì, sono del Sud, e come se non bastasse sono una ragazza e vivo a Taranto. Qui non c'è nulla, siamo emarginati da tutto e da tutti, e i nostri politici si preoccupano solo di intascare miliardi. Persino il progetto di aprire un'università a Taranto è fallito miseramente perché… mancano i fondi! Non tutti quelli che vivono nel Sud sono sfaticati e nullatenenti, e soprattutto i giovani vogliono lavorare e darsi da fare per il proprio paese. L'unico difetto del Sud è la poca fiducia nelle proprie capacità. Se Bossi minaccia di dividere l'Italia, il Mezzogiorno aspetta con pazienza ciò che decidono gli altri, limitandosi solo a sperare. Dovremmo reagire, ma non con la violenza proposta dalla Lega! Ci vuole la diplomazia, il dialogo. Dobbiamo sfatare la leggenda che tutti i pugliesi, i siciliani, e i calabresi siano mafiosi! Dipendiamo dai mass-media che tendono a generalizzare situazioni negative e a circoscrivere quelle positive. Solo i giovani, rimanendo uniti, possono evitare che l'Italia si sgretoli! Non sto difendendo il Sud, piuttosto aprendo gli occhi agli italiani (megalomane, vero?). Nascondere i lati negativi del Sud non fa altro che creare vittimismo ingiustificato, e questo non giova certo all'immagine del Mezzogiorno. Aiutiamoci se vogliamo essere aiutati! E voi di **Kappa**? Cosa aspettate a venire un po' da queste parti (magari in Puglia) con le vostre bellissime manifestazioni? Non tutti i mangofili del Sud possono raggiungervi a Lucca o a Bologna! Un ultimo appello alla nazione: che tutti i leghisti tengano presente che se ci dovessimo dividere il Sud diventerebbe Africa del Nord, mentre il Nord sarebbe… Europa del Sud! Vi saluto augurandomi di vedere i miei disegni su **Kappa** (altrimenti da buona 'terrona mafiosa' metto una bomba sotto la Star!). Ciao e buon lavoro! **Laura Carboni**, Teramo

**P.S.** Se c'è qualche ragazzo/a che desidera corrispondere con me si faccia avanti! Non temete, non parlerò solo di razzismo ed ecologia (altro gravissimo problema)! Il mio indirizzo è il seguente: Laura Carboni, via Emilia 205, 74100 Taranto.

*Che il tuo appello possa risuonare in ogni regione, città, paese, quartiere, fin nei più remoti anfratti di questa nostra Italia, mia cara Laura. Condivido quanto dici, soprattutto per quanto riguarda la speranza che questa Italia sia sempre più unita. Io e Andrea Pietroni siamo stati a Napoli in occasione di una piccola mostra mercato legata alla Fiera d'Oltre Mare, proprio durante le passate comunali, e ti confesso che il calore manifestatoci dagli appassionati partenopei era quasi imbarazzante (per questo saluto e ringrazio ancora una volta il gruppo Fleed): tutti ci chiedevano però con quale sacrificio eravamo andati in una città come Napoli, dando prova di quel vittimismo di cui parli nella tua lettera. Così come il Sud non è popolato di soli mafiosi, bisogna tenere ben presente che al Nord non esiste solo il razzismo. Se alcuni hanno intenzione di dividere il nostro paese (ricordo ancora certi vaneggiamenti a proposito di Etruria, Padania e… Sud) le forze democratiche e progressiste non staranno certo a guardare! Riguardo ai nostri frequenti viaggi per l'Italia, invece, ti ricordo che la Fiera del Levante ci ha visti spesso a Bari per presentare le nostre novità, e tu dov'eri? Purtroppo quest'anno le date della manifestazione pugliese coincidono con le elezioni politiche, quindi saremo assenti giustificati. Lucca è abbastanza distante da Taranto, ma se riuscissi a raggiungerci per il Salone del Fumetto non te ne pentiresti sicuramente. Avrai già letto che inviteremo il grande Monkey "Lupin III" Punch, ma forse non sai che stiamo preparando in suo onore una spettacolare mostra di originali presso la Fondazione Ragghianti (in via Elisa, di fronte a Villa Bottini)! Riguardo ai tuoi disegni, invece, abbiamo a lungo discusso prima di decidere quale dei due pubblicare: come puoi vedere ha vinto **3x3 Occhi**, anche se il tuo omaggio a **Video Girl Ai** non era affatto male. Vuoi un consiglio da amico? Leggi il regolamento del Concorso per Giovani Autori di Fumetti (il bando è a pagina 6) e spediscici una bella storia entro il primo settembre: il montepremi globale è di oltre cinquanta milioni! A presto (fammi sapere se il corso di restauro è finalmente iniziato) e che i lettori di **Kappa** ti scrivano numerosissimi!* ***Massimiliano De Giovanni***

***P.S.** Il tuo amore per **3x3 Occhi** sarà ricompensato prestissimo: da giugno la serie di Yuzo Takada lascerà le pagine di **Kappa** per continuare il suo viaggio nell'editoria italiana sotto forma di monografico! Potrai leggere ben cinque episodi al mese e scoprire come le storie più recenti siano (se possibile) persino più accattivanti di quelle che già conosci.*

**K21-B**

Cari Kappa boys, vi stimo moltissimo, ma stavolta avete toppato. Nulla di irrimediabile, anche se fastidioso: le traduzioni. Recentemente su **Kappa** sono apparsi piccoli pasticci che potevate evitare.

1) **Compiler** - I personaggi non terrestri hanno tutti nomi legati all'informatica: da dove salta fuori allora 'Bias'? A meno che non faccia parte del vocabolario informatico nipponico, propenderei a interpretarlo come BIOS (Basic Input Output System), che è parte integrante di ogni PC.

2) **Oh, mia Dea!** - Avevate detto che l'autore ha tratto ispirazione dalle leggende nordiche per dare il nome alla protagonista. Nonostante ciò, per la traduzione italiana si era scelto Belldandy al posto di Verdandi poiché è così che lo pronunciano in Giappone. Balle. E' vero che la *v* e la *b* sono per loro la stessa lettera, così come la *r* e la *l*, ma ciò non toglie che ho sentito chiaramente dire 'Verdandi' negli OAV di **Aa! Megamisama**. Indipendentemente da ciò mi sembra comunque assurdo dire, per esempio, *gandamu* anziché *gandam*, semplicemente perché la pronuncia giapponese acclude una *u* finale quando è palese che si vuole dare un'assonanza inglese. La vostra mi sembra più una giustificazione montata per coprire l'errore di una traduzione superficiale.

3) **Gundam** - Un suggerimento: per i nomi delle armi lasciate ciò che era intenzione originale degli sceneggiatori senza stupide e controproducenti italianizzazioni. Lasciate 'beam sabre' e non 'sciabola laser', perché di sciabole non ne vedo l'ombra; se proprio volete, adattate con 'spada laser' o 'spada di luce'. Sempre in tema, **Gundam** non doveva uscire su **Storie di Kappa**? Perché è stato

sostituito con **Gon**? Forse **Kappa** non vendeva abbastanza ultimamente e aveva bisogno di un incentivo? Non vi sembra stupido riempire **Kappa** di fumetti a rotazione che vanno a rilento imponendo poi l'acquisto dei **Kappa e mezzo**? Volevate sfruttare la dinomania? Non sono disposto ad accettare risposte evasive tipo «non è detto che più avanti Gundam esca anche in volumetto"; e io intanto quanti soldi spendo per un fumetto che per di più si è dimostrato essere solo un rozzo adattamento ai bellissimi OAV? Siete i migliori in Italia, ma proprio per questo non vi è permesso fare simili casini. Nonostante questa lettera un po' velenosa godete della mia grande stima e fiducia. Complimenti per **Video Girl Ai**, e soprattutto per la *Kappa Petizione*. **Andrea Guarnieri**

*Possibile che abbiamo toppato così tanto, caro mio omonimo? L'importante, come al solito, è non lasciarsi ingannare dalla fretta nel giudicare le cose: andiamo a vedere il perché.*
*1) Anche se* bias *non ti suona bene, il nome che Asamiya ha dato al suo personaggio è proprio questo. In originale è scritto (in katakana) 'BA-I-A-SU', la cui traslitterazione è* Bias. *Se fosse come dici tu, sarebbe stato scritto 'BA-I-O-SU', 'BI-O-SU' o tutt'al più 'BI-A-I-O-E-SU'. Il termine* bias *esiste (lo trovi nelle fascette di alcune marche di audio e videocassette), e significa (cito dal vocabolario) 'deviazione aleatoria piuttosto che sistematica di risultati statistici prodotti da una procedura di campionamento', definizione piuttosto oscura per qualcosa che ha a che fare con le modifiche subite da un segnale audio in un riversamento.*
*2) Come ho spiegato in* Leggendo Leggende *su* **Kappa** *nr. 14, il nome* Verdandi *è stato camuffato da Fujishima per renderlo anglofono; non è stata una nostra scelta di traslitterazione, bensì abbiamo desiderato rispettare il suo volere. E' impossibile che tu abbia udito 'Verdandi' negli OAV, dato che il nome viene sempre pronunciato come 'Berudandii': i giapponesi non pronunciano le consonanti esplosive, fricative, vibranti, affricate e nasali (tranne la n) senza dividerle in sillabe per mezzo di una u o di una o, così come sono soliti sostituire la* r *alla* l, *e la* b *alla* v. *Se ti sembra strano, pensa a noi italiani quando pronunciamo (male) parole inglesi come 'the' o 'laugh'. Il nome di Urd viene pronunciato 'Urudo' e, nel nuovo OAV, Skuld è 'Sukurudo' (stiamo parlando di 'chiave di lettura' di un nome, una cosa possibile solo con gli ideogrammi giapponesi). Se Fujishima ha voluto che la sua dea si chiamasse Belldandy invece di Verdandi, noi ci adeguiamo. Se hai ancora dei dubbi, puoi controllare il risvolto di copertina del 1° volume della serie originale, dove è riportato nel nostro alfabeto il nome 'Belldandy'. Se si fosse trattato di un errore, allora Urd sarebbe diventata 'Uld', cosa che non è avvenuta, come puoi leggere nel 2° volume giapponese.*
*3) I suggerimenti sono sempre graditi, ma perché avremmo dovuto tradurre 'beam sabre' in un altro modo? Contraddici quanto hai affermato tu stesso nel punto 2! E inoltre, se l'autore ha scritto 'sciabola' indipendentemente da quanto appare nel disegno, noi abbiamo il dovere di riportare 'sciabola', non trovi? Se leggi* **Action**, *ti sarai accorto che in* **JoJo** *abbiamo preferito lasciare inalterati i nomi di alcuni 'colpi speciali' come il 'Sunlight Yellow Overdrive' (che in italiano avrebbe perso fascino e scorrevolezza) mentre abbiamo tradotto la 'Via dell'Eremita' per sottolinearne l'aspetto arcaico. Ti consiglio di leggere a questo proposito la "Nota del Curatore" di Quirino Principe all'interno della versione italiana de* Il signore degli anelli *di Tolkien: la penso esattamente come lui. Avrai comunque notato che quando facciamo errori ce ne scusiamo. Da noi puoi aspettarti di tutto, tranne che traduzioni o adattamenti sballati: sono un nostro punto di principio.*
*Passiamo ora a* **Gundam**, *che tu definisci 'rozzo'. E' evidente come le campagne denigratorie - di una slealtà senza precedenti - abbiano fatto effetto su alcuni lettori, che si sono però ricreduti leggendo gli ultimi due episodi di questa miniserie. Una guerra vista attraverso gli occhi di un bambino, coinvolto in intrighi al di sopra della sua capacità di comprensione, si possono definire tutto fuorché 'rozzi'. E' proprio questo il bello di* **Gundam**: *non mostra combattimenti gratuiti e seriali, perché le macchine sono macchine, le armi sono strumenti di morte e i protagonisti sono esseri umani che temono la guerra in cui sono coinvolti. Ti consiglio di rileggere su* **Kappa** *nr. 19 il dialogo fra Al e Christina a proposito della paura di combattere, e di ragionare sul tormento di Bernie quando sta per abbandonare qualcuno che crede in lui; riprendi in mano anche* **Kappa** *nr. 20 e fai attenzione al perché un equivoco può portare alla morte un amico, e soprattutto a quanto risultino retorici i discorsi del preside mentre Al è costretto a reprimere una tristezza che nessuno meriterebbe mai sperimentare. 'Rozzo' per il disegno? Puoi definirlo 'semplice', 'lineare', ma non certo 'rozzo': Shigeto Ikehara è un bravo fumettista che ha al suo attivo molti altri lavori, fra cui spicca un ottimo adattamento a fumetti di* Heavy Metal L-Gaim. *'Rozzo' come trasposizione? Io direi 'miracolosamente fedele all'anime', dato che lo sceneggiatore Hajime Yadate ha dovuto infilare ben sei OAV (180 minuti di film!) nell'angusto spazio di 140 pagine! 'Rozzo' perché pubblicato in Giappone su "Bon Bon Comics"? Allora dovremmo considerare 'rozzo' anche* Juushin Ryger *di Go Nagai, nonché il bellissimo* Kikoo Senki Dragonar, *entrambi pubblicati sulla stessa rivista... e non mi sembra il caso di farlo!* **Gon**, *invece, è un nostro vecchio progetto che non sapevamo come presentare; ti sembrerà strano, ma in molti pensano che «se non è disegnato in stile manga non vale la pena di leggerlo». L'uscita di* Jurassic Park *ha dato il via alla provvidenziale dino-mania, alla quale ci siamo accodati per far conoscere il personaggio. Perché dovremmo*

## A PROPOSITO DELLA KAPPANNINA

Questo numero di **Kappa** era già pronto per essere spedito in tipografia, quando moltissimi di voi ci hanno raggiunto presso la discoteca La Capannina per partecipare al *Kappa Party*. Una serie di piccoli problemi che si sono verificati quella sera, però, ci hanno convinto a reimpaginare questa rubrica e inserire il box che state leggendo. Ma procediamo con ordine, così da chiarire tutti i dubbi. Noi siamo spesso in giro per l'Italia per promuovere i nostri albi e conoscere chi ci segue con passione, ma non siamo sempre noi a organizzare gli incontri, anzi, questo avviene assai raramente. Il più delle volte sono le librerie, i circoli, le discoteche o le fiere del fumetto a contattarci per invitarci a presenziare ai loro appuntamenti, e questo è avvenuto anche per quanto riguarda il locale bolognese. Quando prepariamo la pubblicità da inserire sugli albi seguiamo le indicazioni dagli organizzatori, sperando ovviamente nella loro buona fede. I patti erano chiari: l'entrata in Capannina costa normalmente 25.000 lire per gli uomini e 15.000 lire per le donne, ma chi presentava il tagliando Star sarebbe entrato gratuitamente. Purtroppo non abbiamo tenuto conto di un paio di cavilli a noi completamente oscuri, ovvero la consumazione obbligatoria (10.000 lire) e il guardaroba (3.000 lire), che la discoteca richiedeva tassativamente. Questi soldi non sono certo finiti alla nostra casa editrice, e noi per primi non abbiamo percepito alcun compenso dal locale: il fatto che alcuni di voi abbiano dubitato della nostra buona fede, ve lo assicuriamo, ci è parecchio dispiaciuto. Se dobbiamo rimproverarci di qualcosa, invece, è dell'eccessiva promozione che abbiamo fatto e che in molti di voi hanno frainteso (alcuni speravano di vedere proiettati gli anime di **Gon** e **Orion** che nemmeno esistono). Abbiamo peccato di ingenuità, ma non immaginavamo che in tanti venissero a Bologna per una festa in discoteca. Quasi in 400 si sono presentati alla cassa con il coupon della Star, raggiungendoci (evidenziamo i due estremi) persino dalla Svizzera e da Cosenza, e il locale ha retto a stento, aprendo le porte con una buona mezz'ora di anticipo. Ci dispiace per chi non si è divertito, ma la folla accalcata ovunque ha reso difficilmente raggiungibile la pista e la saletta video. E' anche vero che alcuni ci hanno accusato della mancanza di un piccolo mercatino made in Japan, ma d'altra parte nessuno si era mai sognato di parlare di una mostra-mercato (in una discoteca, dalle 23:00 alle 4:00 del mattino?!?). Un bel successo ha riscosso invece il Kappa Quiz, che ha premiato undici ragazzi con il rifornimento degli albi manga (speciale compreso) di febbraio o con un bell'abbonamento a **Kappa Magazine**. Per i prossimi appuntamenti faremo più attenzione, ve lo promettiamo, magari specificando se gli incontri sono organizzati direttamente da noi o da altri. Chi è rimasto deluso, quindi, non ce ne voglia e ci raggiunga il 30 aprile 1994 al Cinema Tivoli (via Massarenti 418, sempre a Bologna) per la **Seconda Convention Italiana di Cinema, Animazione e Fumetto Giapponese**. Lo straordinario successo dello scorso anno dovrebbe essere più che un incentivo per partecipare. L'ingresso, questa volta, sarà davvero completamente gratuito! **Kappa boys**

## IL DISEGNO DEL MESE

***Laura Carboni**, futura restauratrice di Teramo, ci regala questo omaggio a **3x3 Occhi**. Complimenti, hai una tale padronanza nell'uso del retino che molti potrebbero invidiare le tue capacità. Il tuo stile ci piace (e ha molti punti in comune con quello di **Sabrina Daviddi**, preziosissima letterista e adattatrice dei nostri albi manga), continua così! E voi cosa aspettate? L'indirizzo dovreste conoscerlo bene, ormai!*

*vergognarcene? Siamo più che convinti (e più che felici) della nostra scelta, e anche ora che 'la grande corsa al dinosauro' è passata di moda, continuiamo a pubblicare le avventure del nostro mangasauro perché ci piace. Infine, Gon non ha sostituito proprio nessuno, dato che **Storie di Kappa** è una collana di albi speciali. **Gundam** è passato su **Kappa** per una scelta nostra e della Sunrise: un personaggio di questa portata non poteva fare una fugace apparizione in volumetto e poi sparire nel nulla, ma avere un più ampio respiro e la maggiore notorietà possibile. Sarebbe inoltre sciocco non voler ammettere che l'arrivo di **Gundam** ha giovato a **Kappa Magazine**: la crisi del fumetto ci è passata a pochi centimetri di distanza, e la popolarità del mobile-suit ha aiutato a rendere più noti anche gli altri personaggi della nostra rivista. E poi, hai appena detto che **Gundam** è rozzo... ma lo vorresti in un volume tutto suo! Non suona un po' contraddittorio? I **Kappa e mezzo** sono numeri fuori serie, e se non ti piace ciò che propongono, puoi decidere se acquistarli o meno. Per quanto riguarda l'eccessiva quantità di fumetti su **Kappa**, però, hai ragione: proprio in questi giorni stiamo studiando un piano che risolverà il problema e che porterà una ventata di rinnovamento entro l'anno. Una rivista-contenitore è molto più difficile da vendere di un albo monografico, ma noi crediamo profondamente in questo progetto. Questa è una palestra, un modo per conversare; è la vostra e la nostra voce, quella con cui stiamo gridando in faccia a perbenisti e gente troppo attaccata al denaro «Basta con le censure!» e «Smettetela di approfittarvi di noi!»; è grazie a lei che possiamo riunirci in chiassose sale cinematografiche a goderci ore e ore di animazione gratuitamente e senza ostacoli; è grazie a lei che forse qualcuno di voi diventerà un disegnatore di fumetti noto anche all'estero; è grazie a lei che Monkey Punch tornerà dopo anni a disegnare **Lupin III** in un'ambientazione tutta italiana. Senza **Kappa** non ci sarebbe stato nulla di tutto questo. Un'ultima cosa: ricordate sempre, mentre leggete i nostri albi, che sono lavorati prima di tutto con il cuore, poi con la testa, e solo alla fine con le mani. Non potrete mai farci torto peggiore di considerarci come freddi redattori: prima di qualsiasi altra cosa, siamo appassionati. Proprio come voi.*

***Andrea Baricordi***

**K21-C**

Mitici Kappa Boys, sono una vostra lettrice quindicenne. Approvo incondizionatamente la vostra politica contro le censure e voglio ringraziarvi per aver pubblicato meraviglie come **Video Girl Ai**, **3x3 Occhi**, **Squadra Speciale Ghost**, nonché complimentarmi con voi per l'idea degli speciali che velocizzano molto la serializzazione. Per quanto riguarda Masakazu Katsura, pubblicherete *Shadow Lady* e *DNA²*? Lo intervisterete? Per quanto riguarda **Kappa Magazine**, i redattori, i letteristi e i traduttori sono impareggiabili e il Kappa è un mito. **Gundam 0080** ha disegni scarsi, ma una storia interessante: il tratto del disegnatore migliorerà in futuro? **Compiler** mi piace da morire, e **3x3 Occhi** il triplo!! Bello anche **Oh, mia Dea!** anche se sarebbe ora che si movimentasse un po'. Per quanto riguarda **JoJo**, vorrei sapere se devo far fuori Dio Brando di persona o se qualcun altro lo farà per me. Coinvolgente e ben disegnato. Continuerò a comprarlo, anche se spero di trovare un po' più di *action* nel prossimo numero. Quando vedremo **Orion**? Perché non pubblicate qualcosa di fantasy? A proposito di **VGA**, perché non fate un articolo sulla colonna sonora? Il prossimo triangolo amoroso coinvolgerà Yota, Natsumi e la tenebrosa ma tutto sommato simpatica Mai? Il magnetismo di una video girl può esaurirsi? E se è l'equivalente del sangue, perché Mai nel numero 8, dopo averne usato tanto, non mostra segni di indebolimento? Se una video girl completa è incapace di amare, perché Ai che è incompleta (e quindi dovrebbe essere inferiore) è molto più simile a un essere umano? La storia diventerà ancora più drammatica in futuro? Se una video girl ha come unico scopo quello di consolare gli infelici, perché Mai sembra tanto un prototipo da combattimento? Se alla fine del suo periodo di riproduzione Ai sparirà comunque, perché mandare un'altra video girl a ucciderla? Dimenticavo, cosa significa *Den Ei Shojo*? Vabbé, ho finito di rompervi le scatole. Per tutti gli appassionati di **VGA** che volessero corrispondere con me, il mio indirizzo è **Elena Mascia**, via B. Castiglione 74, 09100 Cagliari.

*Cara Elena, mi scuso innanzi tutto per aver dovuto tagliare la tua lunghissima lettera, ma non ti preoccupare, risponderò comunque a tutte le domande.* Shadow Lady *e* DNA² *sono entrambi due fumetti di ottima fattura, come lo è anche **VGA**: il primo è un breve racconto a colori che appare col contagocce su "V Jump" e ha per protagonisti alcuni supereroi, mentre il secondo è una serie regolare attualmente pubblicata sulla rivista "Jump", di cui è appena uscito il primo volumetto. Per ora possiamo dirti che ci interessano, ma il materiale disponibile è troppo poco per pensare di serializzarlo ora. Il primo speciale di **Orion**, (**Storie di Kappa** nr. 3) lo trovi questo mese in edicola, mentre per quanto riguarda* Karaoke*, Andrea Pietroni (massima autorità nel campo) mi ha assicurato che **VGA** compare già nella sua scaletta di argomenti da trattare. Mi dispiace, ma non posso farmi scappare nulla su quello che accadrà al nostro simpatico Yota: sappiate comunque che qualcosa di drammatico sta per accadere... Oops! L'energia magnetica delle video girl non può essere paragonata al sangue, ma a una sorta di fluido vitale. E' proprio il fatto di essere una video girl incompleta che permette ad Ai di amare Yota: le video girl perfette non sono capaci di amare, ma solo di donare piacere; sono programmate per questo scopo alla stregua un computer. Per lo stesso motivo Mai appare per la prima volta come una normale video girl (**Neverland** nr. 6), e in seguito viene riprogrammata per agire come un 'prototipo da combattimento'. Il motivo per cui l'uomo mistrioso ordina di ritirare Ai è seplice: un modello imperfetto non può più essere considerato una video girl, quindi non ha motivo di continuare a esistere. Per finire, 'Den Ei Shojo' ha lo stesso significato di 'video girl'. Spero di aver soddisfatto la tua curiosità! Ciao e riscrivici.* ***Barbara***

GREEN
HORN
3X3 OCCHI - DI YUZO TAKADA
IL RICHIAMO DEL MOSTRO DEMONIACO
- QUARTA PARTE -

LA POLI-ZIA!?
BA BAT
BAT BAT BAT

NON E' POSSI-BILE!

FERMA-TEVI!!
NON POTETE SPARAR-GLI!!

KYAAOOO!!

WHISS

BLAAAM

IDIOTA! NON DEVI SPARARE SENZA PERMES-SO!!
MI SCUSI, SIGNORE, MA...MA...

...QUEL MOSTRO MI HA SPAVEN-TATO!

PERCHE`...
...PER-
CHE`...

...PERCHE` E`
SUCCESSO
TUTTO
QUESTO?

KWOMP

CHE
DIAVOLO
VOLETE,
MOSCONI
SCHIFOSI?
MA CHE
DIAVOLO...
...HA TRE
OCCHI,
QUELLA!

AVANTI
FEI-E!
BUTTALI
GIU`
TUTTI!
NO...NO!
NON PUOI
FARE UNA
COSA DEL
GENERE!!

KWOOOO

!!

NON TI POSSO ASSOLUTAMENTE PERMETTERE DI FARE UNA COSA DEL GENERE!

FORZA! DIAMO UNA PROVA DEI NOSTRI POTERI A QUEI MOSCERINI SCHIFOSI!

NON FARLO!!

STAI ZITTA, BRUTTA STUPIDA! IO MI STO DIFENDENDO DAL LORO ATTACCO! TACI, PAI!

!!

IO NON HO FATTO NIENTE DI MALE! NON MERITO QUESTO TRATTAMENTO! NON POSSO RESTARE CON LE MANI IN MANO! LO CAPISCI QUESTO, MOCCIOSA?
HEH!
QUESTO NON TI AUTORIZZA AFFATTO A COMPORTARTI COME UNA BESTIA!
SE TU NON AVESSI PROVOCATO QUEL TUMULTO, TUTTO QUESTO NON SAREBBE SUCCESSO!
VORRESTI CHE MI COMPORTASSI COME UN UCCELLO IN GABBIA?
SDOM
MALEDETTO!
FEI-E È ADDESTRATO A DIVORARE CHIUNQUE ABBIA DELLE CATTIVE INTENZIONI CONTRO DI ME, IL TERZO OCCHIO!!
SDOM
SDOM
!?
ZWUIN
WRAM
ANCHE SE NON SONO IO A ORDINARGLIELO, UCCIDERÀ TUTTI COMUNQUE! AH AH AH!
AH!

ARGH!
PAI, SVE-GLIATI!
WHOOSH
WHAAAH

MENO MALE... CHE SEI RINVENUTA, PAI...
DOBBIAMO RITROVARE AL PIÙ PRESTO GLI ARTIGLI DI SIVA PER CONTROLLARE IL POTERE DEL TUO TERZO OCCHIO!
SE LO LASCIAMO IN QUESTE CONDIZIONI PRIMA O POI ACCADRÀ QUALCOSA DI IRREPARABILE... SI COMPORTA COME UN BAMBINO, MA IL PROBLEMA È CHE POSSIEDE UN **ENORME** POTERE!
KWOOOOOO

YAKUMO...
...

HAI RAGIONE!

COME?
SEI PRONTA?
FOMP

AAH!

MIO DIO!!
THUMP

AHIA!

SBRIGATI, PAI!
NON PREOCCUPARTI PER ME! DEVI TROVARE SUBITO GLI ARTIGLI DI SIVA!

CORRI! NON PENSARE A ME!
SI, MA NON POTEVI FARMI SCENDERE IN UN MODO PIU' GENTILE?
CHOMP
CRUNC
SAS

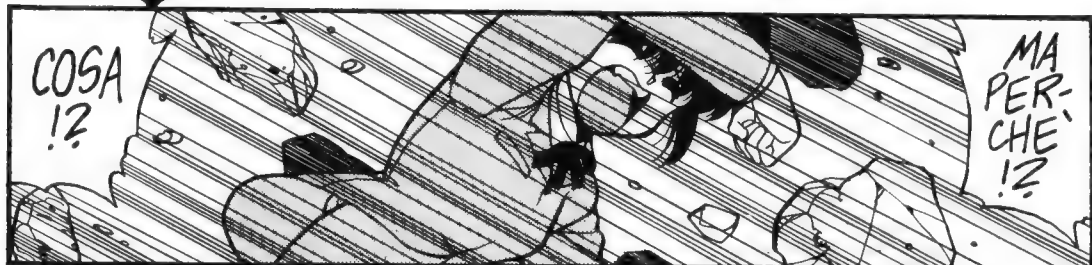
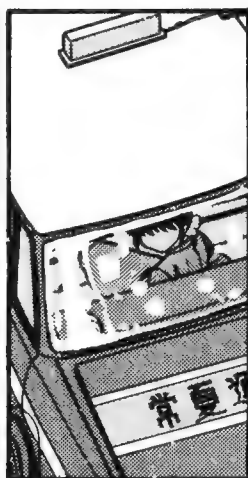
PTU!

A VOLTE, TROPPO POTERE PORTA SFORTUNA ALLA GENTE!

PERDONAMI... E' TUTTA COLPA MIA... DOPO AVER OTTENUTO QUEI POTERI, MI SONO MONTATA LA TESTA... PERDONAMI, YAKUMO...

FERMERÒ IO IL TERZO OCCHIO... CI RIUSCIRÒ A QUALSIASI COSTO!
TAK
TAK
TAK
WHOOOORRR
AAH!!!
COSA!?
MA PERCHÉ!?

* IL TERZO OCCHIO HA BUTTATO NELLA SPAZZATURA GLI ARTIGLI DI SIVA (KAPPA 18) _KB

...

DEVO SBRIGARMI A TROVARE QUALCHE SOLUZIONE E DEVO FARLO IN FRETTA!
DEVO RIUSCIRCI IN QUALSIASI MODO... ANCHE SE SONO RIMASTA SOLA... RIUSCIRCI CON LE MIE FORZE!

PANT
PANT
PANT

PANT
PANT

理科準備室
PANT
PANT
PANT

PANT
PANT
PANT
PANT
PANT
PANT
PANT
SPAZZATURA
LABORATORIO
DI SCIENZE
PANT
PANT
NON E' GIUSTO! NON C'E' QUI!!
NON E' POSSIBILE!
EPPURE SONO SICURA DI NON ESSERMI SBAGLIATA!!
ERA SICURAMENTE IN QUESTA STANZA!
!!
MA CERTO! HANNO GIÀ FATTO PORTARE VIA LE IMMONDIZIE!

COM'E' POSSIBI-LE CHE NON SIA NEANCHE QUI?!?
IL COLLET-TORE DEI RI-FIUTI...
UHNNN
NON... NON POSSO...
NON DEVO ADDOR-MENTAR-MI...
NON TI LASCERO' AGIRE INDISTURBA-TO A MIO DISCAPI-TO! BA-STA!
SWIN
NON TI LASCERO' RIPRENDE-RE IL CON-TROLLO DEL MIO COR-PO, MALE-DIZIO-NE!
SWINN

!?
WHAT!
ECCO-LO!!
E RIMASTO IN-CASTRATO NEL-LO SCARICO! MI SEMBRA CHE SI TROVI FRA IL TERZO E IL QUARTO PIANO...
KWOOOOO
MENO MALE... NON È ANDATO PERSO...
AH AH AH! COSA VORRESTI FARE PAI? LUI CONTINUERÀ A UBBIDIRE AI MIEI ORDINI, E DOVUNQUE FUGGIRAI, LUI TI INSEGUIRÀ!
KWOOOO
!?
NO...
...È IL TERZO OCCHIO!

LIBERAMI IMMEDIATAMENTE, SE NON VUOI MORIRE! È UNA PROPOSTA VANTAGGIOSA, NON TROVI?
HO HO HO
SE NON MI PERMETTERAI DI PRENDERE IL CONTROLLO DEL TUO CORPO, NON POTRÒ FERMARLO, E TI DIVORERÀ!

SEI SICURA DI QUELLO CHE FAI? CI HAI PENSATO BENE? SE VERRAI SBRANATA MORIRAI TRA ATROCI TORMENTI!
NON IMPORTA! ANCHE TU VERRAI CON ME!

COME POTREI VIVERE IN PACE SAPENDO CHE YAKUMO SI È SACRIFICATO PER ME? PREFERIREI MORIRE PIUTTOSTO!

NON UBBIDIRÒ MAI AI TUOI ORDINI! NON SONO LA TUA SCHIAVA!
RIUSCIRÒ A RINCHIUDERTI, A COSTO DELLA MIA STESSA VITA!

UHN... ANCORA POCHI CENTIMETRI E...
WHAT!
FALLA FINITA, SCEMA! SMETTILA!
PERCHÉ? PERCHÉ MI RESPINGI COSÌ, PAI?

COLLETTORE DEI RIFIUTI

SONO IO... IO CHE NON VOGLIO MORIRE!

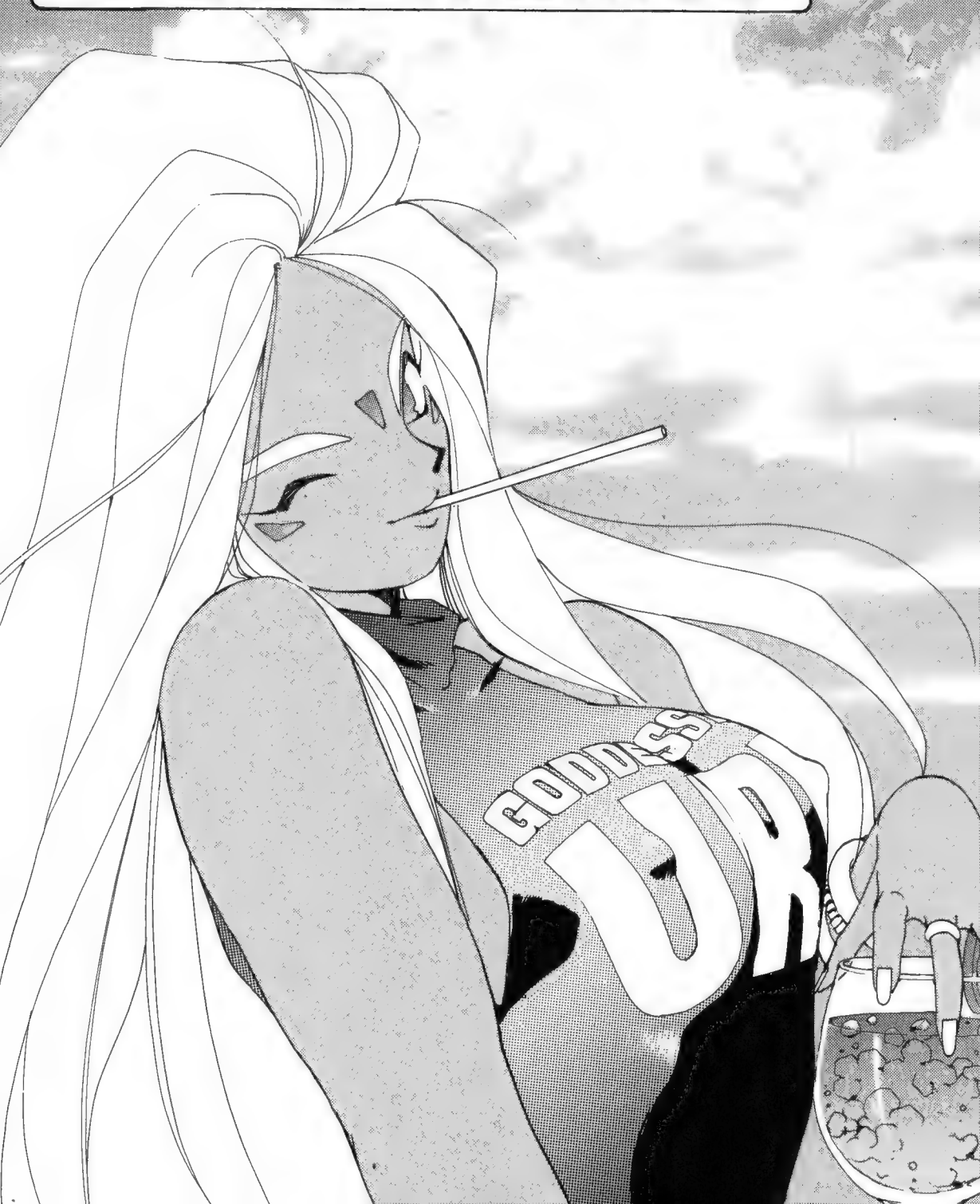
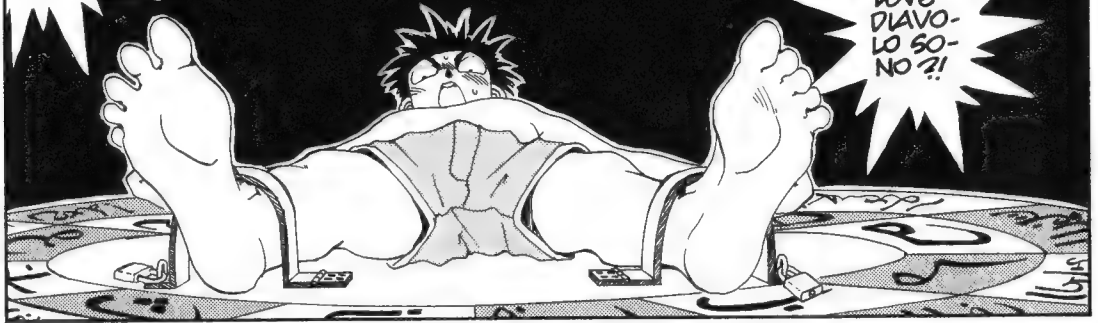
SE NON VUOI LASCIARMI USCIRE, ALMENO SCAPPA!

AH! NON CI ARRIVO!

E' TROPPO TARDI PER PIANGERE!

FINE DELL'EPISODIO

**OH, MIA DEA!**
di Kosuke Fujishima

# IL MIO NEMICO

JHNN...
!!
MA DOVE DIAVOLO SONO ?!
CARINO...
...MA NON PER MOLTO... DATO CHE FRA POCO...
...DIVENTERAI MAGRO COME ME !!

OMIJODIO!!..
CRII
CRII
PANT
PANT
PANT
MAI FATTO UN SOGNO PEGGIORE...
CHE ROBA...
CRII
CRII
UH... QUESTA STRANA OSCILLAZIONE DELLA TRAMA DELLA REALTÀ...
HOHOHOHO

ASSOMIGLIA MOLTO A UN'OSCILLAZIONE CHE CONOSCO...
SPERO DI ESSERMI SBAGLIATA, PERCHÈ TEMO CHE ALTRIMENTI ACCADRÀ UN **GROSSO GUAIO!**
MI SCUSI... STO CERCANDO UN 45 GIRI INTITOLATO **CODICE D'ONORE...**
IN FONDO A DESTRA, PREGO!
MH?
NN... NO... MEGLIO...
DEMONS CD
2枚組
¥4,800
黄金帝国

...MEGLIO QUESTO... SARÀ SICURAMENTE... STUPENDO...
VOGLIO COMPRARLO! DEVO COMPRARLO!

SONO 4.800 YEN!
8月 7日
8月 14日
8月 29日
MUSIC from エクスカイザーⅡ

VOGLIO CORRERE A CASA AD ASCOLTARLO!
GRAZIE MILLE E BUONA GIORNATA!

E' STRANO... NON MI SEMBRAVA CHE NEL NOSTRO NEGOZIO FOSSE IN VENDITA UN CD DEL GENERE...

DORMITORIO DEL POLITECNICO NEKOMI
INGRESSO VIETATO
INGRESSO VIETATO AGLI SPIRITI MALIGNI E ALLE DONNE

MA...
DEMONS & GODS

COSA CAVOLO E' QUESTO?
DEMONS
NON ME NE FREGA NIENTE DI QUESTO GENERE DI MUSICA!

E POI... SANTO CIELO! MA IO NON HO MAI AVUTO UN LETTORE CD!

MA CERTO! PERCHE' NON CI HO MAI PENSATO PRIMA?

PUO' DARSI CHE FUNZIONI ANCHE CON IL NORMALE GIRADISCHI!

SEI PROPRIO UN IDIOTA! VUOI PIANTARLA?
FUSO

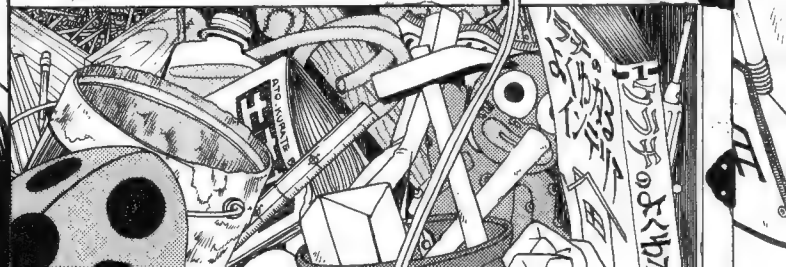
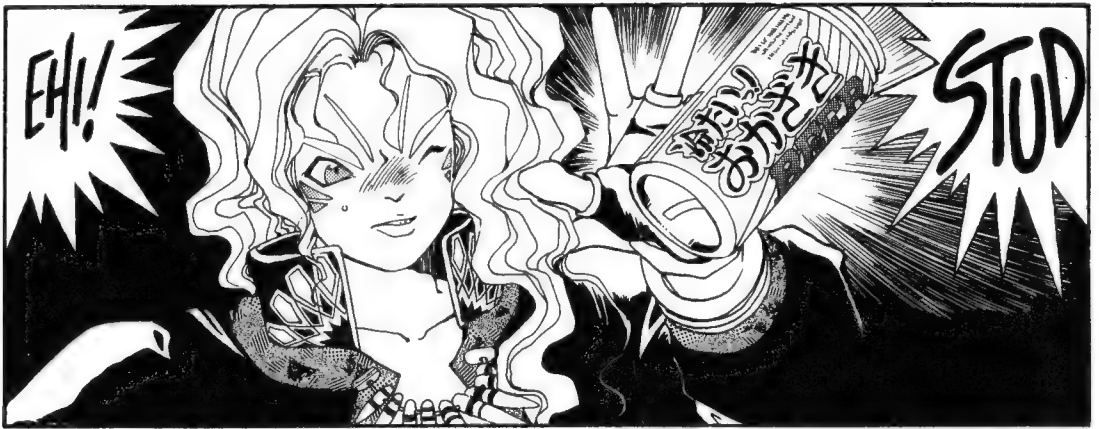
DANNAZIONE AGLI STUPIDI! SBAGLIAVO A CREDERE CHE ORMAI TUTTI POSSEDESSERO UN...
FLOP
STEREO
...LETTORE DI COMPACT DISC...

IL MIO NOME È MARLLER, DEMONE DI PRIMO GRADO DELLA CATEGORIA SENZA LIMITI!
E VISTO CHE SEI STATO TU A CHIAMARMI...
...VEDRÒ DI ESAUDIRE UN TUO DESIDERIO... SOLO UNO INTESI?
STERO

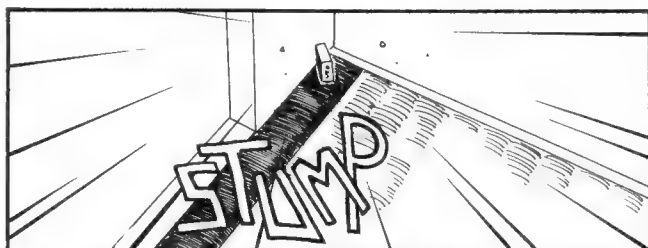
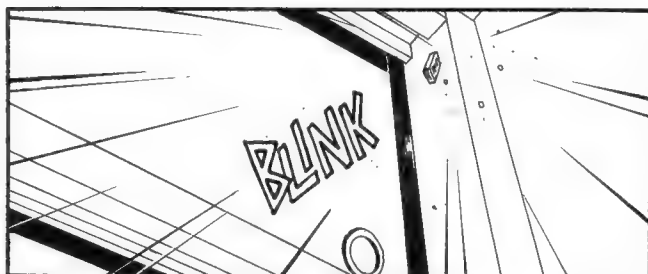
EHI!
STUD

UN FURBASTRO, EH? DA DOVE SEI ENTRATO?
SLOGGIA SUBITO DA QUI! SPARISCI!

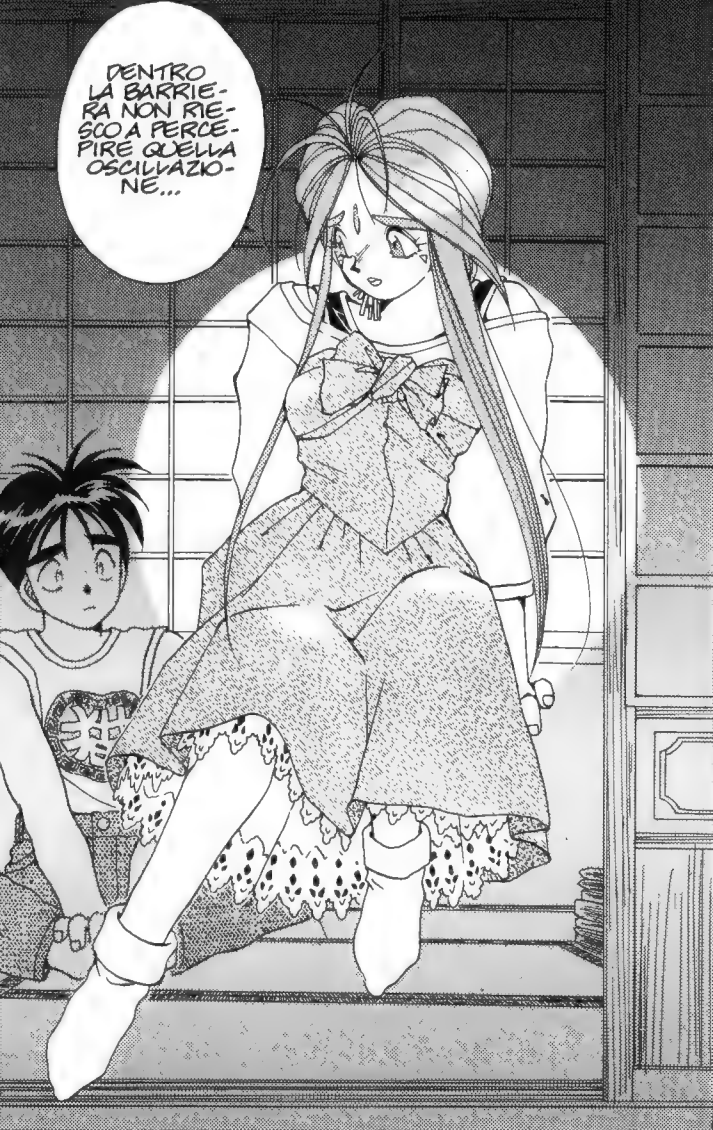
D'ACCORDO! CONSIDERO **QUESTO** IL TUO DESIDERIO!
MA POTEVI USARLO MEGLIO! NON HAI **UN MINIMO** DI AVIDITÀ!

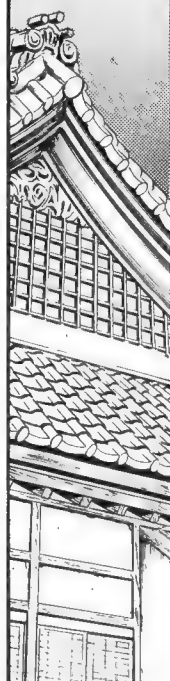
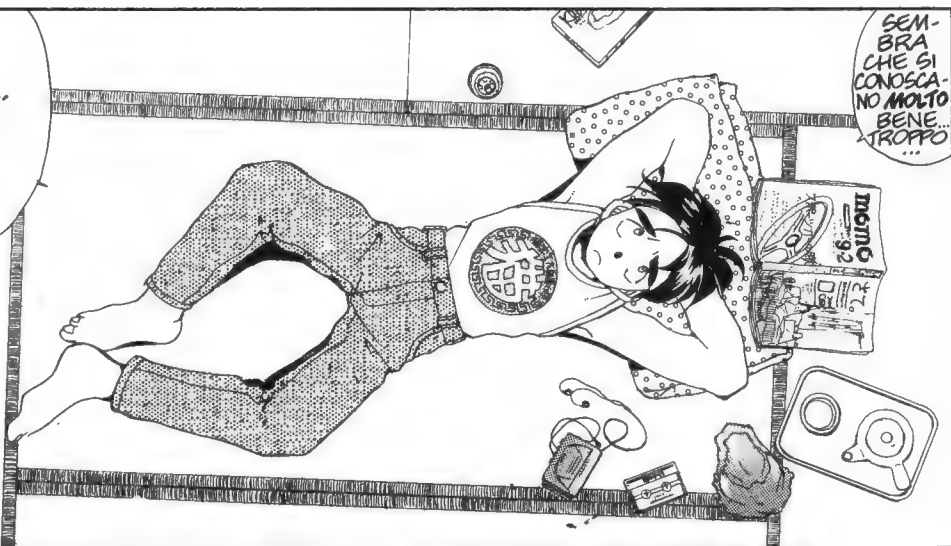
!!
SHINN
MA... MA... COSA **DIAVOLO** ERA, QUEL TIZIO?
DEMONS CD

AH AH AH! SONO MARLLER, DELL'AGENZIA DEMONI DI DISTURBO!
E NON PERMETTERÒ CHE TUTTO VADA COME VUOLE **QUELLA DEA!**

BLINK

STUMP

BARRIERA!!
FOM

ASCOLTAMI BENE, KEIICHI! FINCHÉ NON SARÒ TORNATA, NON DEVI **ASSOLUTAMENTE** USCIRE DI QUI!

DENTRO LA BARRIERA NON RIESCO A PERCEPIRE QUELLA OSCILLAZIONE...

SI...QUELL'OSCILLAZIONE E' LA **SUA**...
SONO **SICURA** DI AVERLA PERCEPITA...

POTREBBE GIÀ TROVARSI NEI PARAGGI...

SEMBRA CHE SI CONOSCANO **MOLTO** BENE... TROPPO...
LA SUA... MA CHI E'?

PROPRIO COSÌ, COCCO! CI CONOSCIAMO MOLTO MEGLIO DI QUANTO TU POSSA IMMAGINARE!
!!
ANZI, SIAMO IN RAPPORTI TALMENTE INTIMI...

...CHE TU TI SEI GIÀ MESSO IN MEZZO ABBASTANZA!

UNA RANA PARLANTE! E...E...E MI DÀ DEL TU, PER GIUNTA!
UMBECILLE!
BOMF

EVIDENTEMENTE HAI GIÀ DIMENTICATO LA MIA VOCE... NON RICORDI UN CERTO SOGNO?
QUELLO IN CUI TI PROMETTEVO UNA BELLA CURETTA DIMAGRANTE RADICALE...

EH EH EH... QUALE LEGGEREZZA DA PARTE TUA! CREARE UNA BARRIERA E ANDARTENE COL CUORE IN PACE...

...MIA CARA BELLDANDY!

MARLLER!!

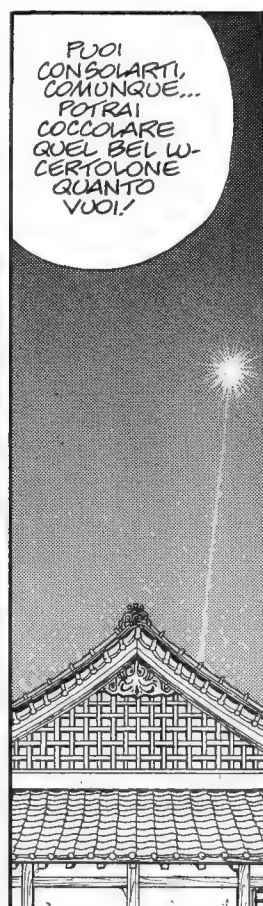
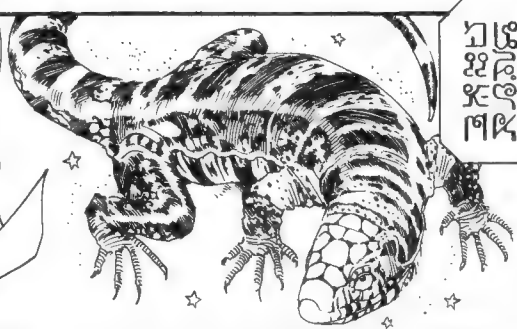
KEIICHI!

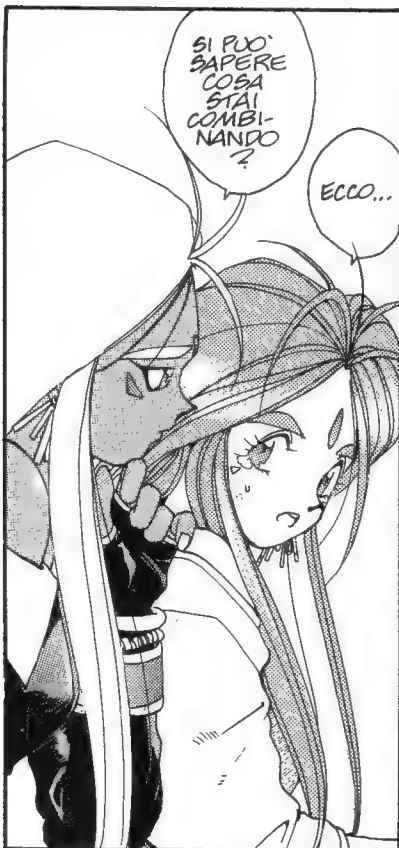
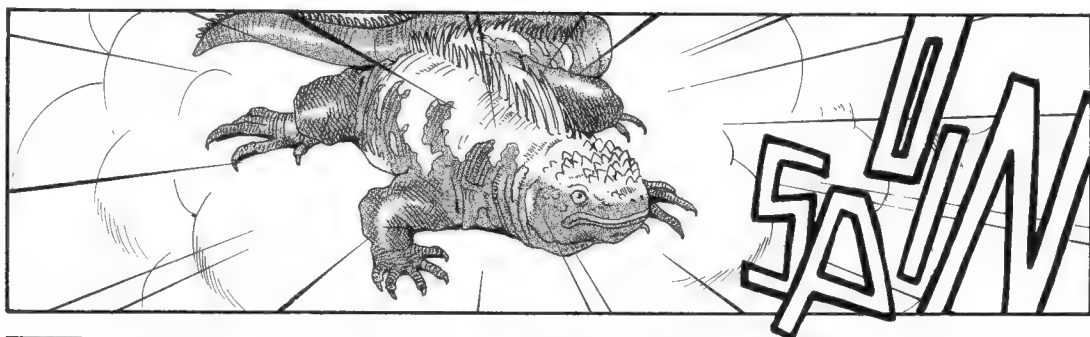
NON È POSSIBILE!!

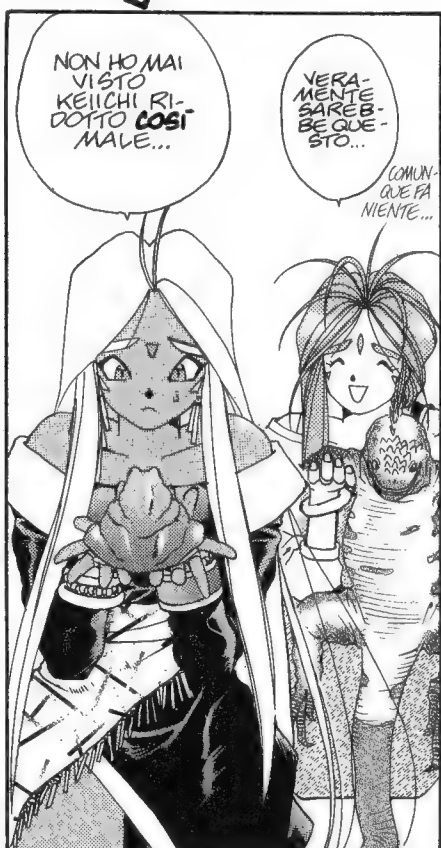
PERDONAMI! È TUTTA COLPA MIA! NON SONO STATA CAPACE DI PROTEGGERTI!!

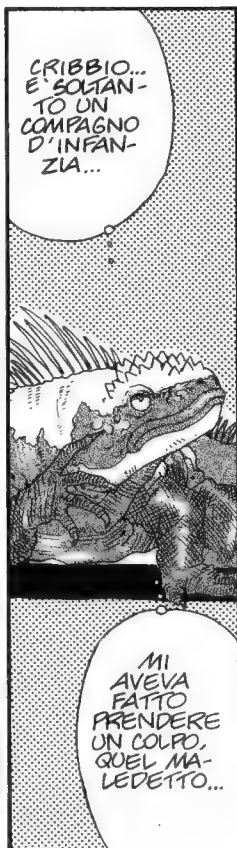
EHM... GUARDA CHE È QUELLO...

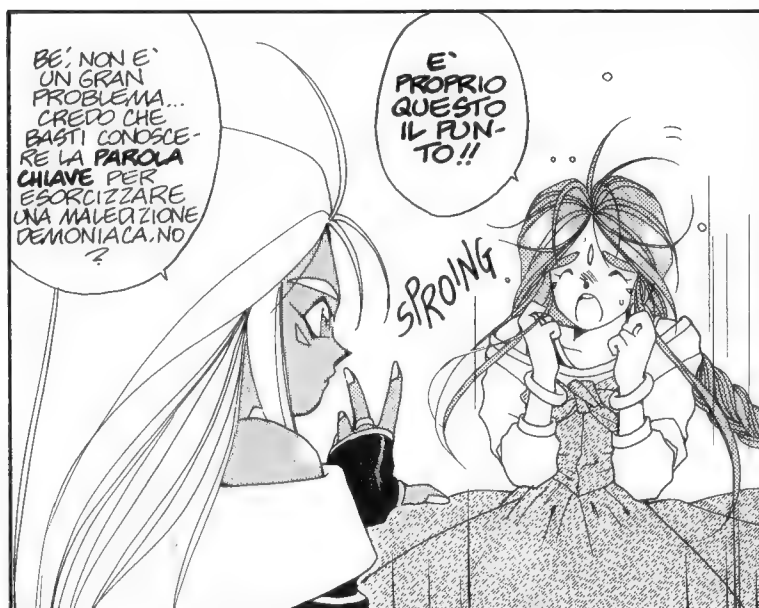
OH...

FAI SUBITO TORNARE KEIICHI COME PRIMA!!
TE LO ORDINA UNA DEA DI PRIMO GRADO!
SAI... TEMO DI NON POTERTI UBBIDIRE...
PURTROPPO PER TE IL MIO LAVORO CONSISTE NELL'OSTACOLARE L'OPERATO DI VOI DEE...
PUOI CONSOLARTI, COMUNQUE... POTRAI COCCOLARE QUEL BEL LUCERTOLONE QUANTO VUOI!
SONO TORNATA!
?

Ricerca il tuo corpo sul piano astrale. Ritorna al tuo stato originale!

SDAUM

SI PUÒ SAPERE COSA STAI COMBINANDO?
ECCO...

HO CAPITO... MARLLER HA FATTO UNA CAPATINA QUI, EH?

NON HO MAI VISTO KEIICHI RIDOTTO **COSÌ** MALE...
VERAMENTE SAREBBE QUESTO...
COMUNQUE FA NIENTE...

HA SEMPRE AVUTO UN CARATTERE PESSIMO... RICORDO ANCORA DI QUANDO ERAVAMO PICCOLI...

CRIBBIO... È SOLTANTO UN COMPAGNO D'INFANZIA...
MI AVEVA FATTO PRENDERE UN COLPO, QUEL MALEDETTO...

NON PREOCCUPARTI! TI FARÒ TORNARE COME PRIMA, A OGNI COSTO!
♡

BE', NON È UN GRAN PROBLEMA... CREDO CHE BASTI CONOSCERE LA **PAROLA CHIAVE** PER ESORCIZZARE UNA MALEDIZIONE DEMONIACA, NO?
È PROPRIO QUESTO IL PUNTO!!
SPROING

È PER QUESTO CHE STO CERCANDO DI ELIMINARE L'INCANTESIMO CON LA TECNICA "A BUCCIA DI CIPOLLA"...
MA NON MI RIESCE!

EHI!
HOP-LÀ!
EHI! CI SIAMO VICINI!
BUM!
MOLTO BENE! LASCIA FARE A ME, ORA, SORELLINA!!
BOING!
EHI!

SCUSA...
FA NIENTE... TANTO SENZA LA PAROLA CHIAVE, NON POSSIAMO NEANCHE **SPERARE** DI FARCELA!

ORMAI NON CI RESTA ALTRO DA FARE CHE CHIEDERE A **MARLLER** DI TOGLIERE LA MALEDIZIONE LANCIATA...

SÌ, MA MI CHIEDO SE ESISTE QUALCHE MEZZO PER CONVINCERE MARLLER A TOGLIERE IL MALOCCHIO...

UN CATALIZZATORE!

PROPRIO COSÌ! ANZI, CE NE DOVREBBERO ESSERE ADDIRITTURA DUE, IN QUESTO CASO!
UN DEMONE PUÒ ESSERE RICHIAMATO DAGLI INFERI SOLO TRAMITE UN CATALIZZATORE ...ORA, TUTTO STA NEL TROVARLO!

Occhio della terra, delle acque e dei cieli...
...che il catalizzatore alla vista si sveli!

ECCO!
LO VEDI?

SI STA AVVICINANDO A NOI!

SLAM
EHI, MORISATO!
NON È CHE PER CASO TI RITROVI CON UN LETTORE CD DA PRESTARMI?
È PROPRIO QUELLO!!
EH!?
DEMONS CD
...
E ANCHE QUESTA È FATTA! ORA CERCHERÒ UN BEL POSTICINO DOVE POTER DORMIRE...
TAP
NON È NECESSARIO CHE IO MI VOLTI PER SAPERE A CHI APPARTIENE UN'OSCILLAZIONE... BELLDANDY!

MARLLER!
FA' TORNARE KEIICHI COM'ERA PRIMA!

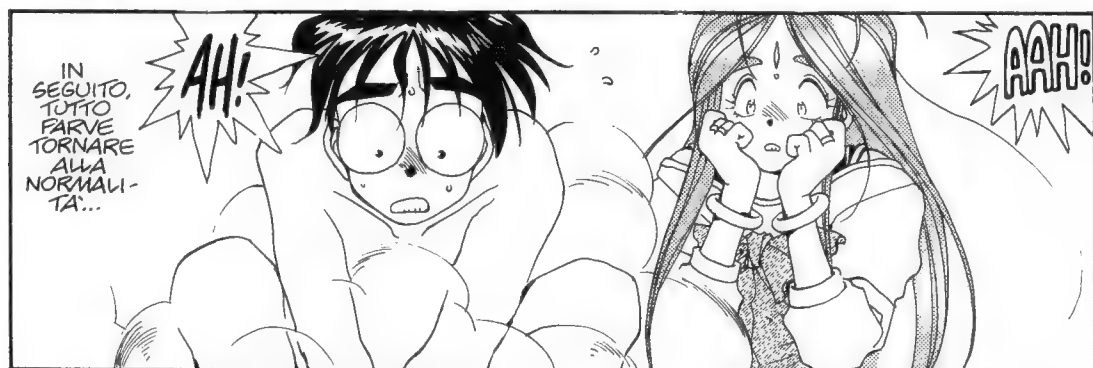
COSA TI FA PENSARE CHE IO DEBBA NECESSA-RIAMENTE UBBIDIRE...
...A UNO DEI TUOI RI-DICOLI ORDINI?

GODS CD
DIGITAL RECORDING
JASRAC
COMPACT disc DIGITAL AUDIO
!!

NO! QUELLO NO!

IL CD DIVINO NO!!
ESATTO! VEDO CHE RICONOSCI UN CATALIZZATORE DIVINO, QUANDO NE VEDI UNO!
E ACCOPPIATO AL POTERE DEMONIACO...
...HA IL POTERE D'INTRAPPOLARTI!!
SAH
FSA-1628

PERCHE VUOI FARMI QUESTO?
NO! ASPETTA!
PUOI ROMPERE QUANDO VUOI UNO STUPIDO CONTRATTO CON UNO STUPIDO UMANO!
PERCHÈ UNA DEA COME TE PERMETTE A UN ESSERE UMANO QUALSIASI DI ASSOGGETTARLA ?!?
LA MIA PERMANENZA SULLA TERRA DIPENDE DALLA MIA VOLONTÀ!
IO NON STO QUI SOLTANTO PER IL CONTRATTO!!

FINE DELL'EPISODIO

# CHAPTER 11 MAGNUM PRIMER

THUD!
UH!
E ORA STATTENE LÌ BUONA E ZITTA!!
CHAK
UMPF!
UFFA...
E' STATA LA COSA PIU' CRETINA CHE HO FATTO NELLA MIA VITA...
...CATTURATA MENTRE TENEVO D'OCCHIO IL NEGOZIO! COSA FARO' ORA?
CHI SEI?
CLAK

GUARDATE QUESTO! È UN SG-550!
PER ESSERE SITUATA IN PERIFERIA È UN'ARMERIA MOLTO BEN FORNITA!
EH EH EH! ♪ YEAH, TO BE SOMEONE, I DO NEED A GUN... ♪

EHI, AVETE VISTO LA GIACCA DI QUELLA RAGAZZINA?
PERCHÉ?
HEH...
DATE UN'OCCHIATA!
QUATTRO BOMBE A MANO, CAVETTI, POLVERE DA INNESCO E QUALCHE ALTRO STRANO ATTREZZO...

COSA?! SIGNIFICA CHE FA IL NOSTRO STESSO MESTIERE!?
EHI! QUESTO FUCILE È DOTATO DI FUNZIONI COMPLETAMENTE AUTOMATICHE!

!?
SEMBREREBBE UN NEGOZIO ILLEGALE, NON TROVI?

CHE GENERE DI NEGOZIO SARÀ MAI QUESTO "GUN SMITH CATS"?

GUN SMITH

CHE RAZZA DI IMBECILLE...

NON CI SI PUÒ FIDARE PROPRIO DI QUELLA STUPIDA MOCCIOSA DI MAY!

HANNO SVUOTATO TUTTO...

CRICK

* SCOMPARSO DOPO UNO SCONTRO CON RALLY IN KAPPA 17_ KB

È TORNATO IL CAPO!

KLANK

TUTTI IN FILA FUORI DALL'AUTOTRENO!

TAP TAP TAP TAP TAP

AVETE RACCOLTO LE ARMI DA FUOCO?

SÌ! ERANO PIÙ DEL PREVISTO!

FATEMELE VEDERE!

CERTO! SONO DENTRO L'AUTOTRENO!

UNA SORPRESA?
CI SIAMO INTRODOTTI NEL NEGOZIO TRE ORE PRIMA DELL'ORARIO D'APERTURA, MA C'ERA QUALCUNO DENTRO!
IN REALTA' E' SOLO UNA RAGAZZINA DI 12 O 13 ANNI... L'ABBIAMO RINCHIUSA NELLO SCANTINATO INSIEME A QUELLA DONNA...
THUD
AHIA!
AH... UH!
PROPRIO NEL MOMENTO IN CUI DOBBIAMO EVITARE IL PIU' POSSIBILE DI ATTIRARE L'ATTENZIONE DELLA POLIZIA...
HASH
AH!!
...TU VAI A RAPIRE UNA BAMBINA! VORREI SAPERE CHE CAZZO TI PASSA PER LA TESTA
PER PORTARE A TERMINE QUESTA RAPINA HO DOVUTO SCENDERE A PATTI CON ALCUNI DIRIGENTI DELLA POLIZIA... IN CAMBIO DELLA CATTURA DEL BOSS MAFIOSO DELLA COCA, LORO MI LASCIAVANO AGIRE INDISTURBATO!
UGH!
TAP
QUESTO E' UN PROBLEMA **MIO**...
...MA ANCHE **TUO**!
STRAP

INDOSSI SEMPRE SCARPE DI QUESTO GENERE, MAY?
SONO SENZA PAROLE...

SPLIT SPLIT
E' UN GIOCATTOLINO STUDIATO APPOSITAMENTE PER I CASI D'EMERGENZA...

SE POTESSIMO USCIRE DA QUELLA FINESTRELLA SAREBBE L'IDEALE... MA DATO CHE È COSÌ STRETTA CREDO PROPRIO CHE...
MAGARI IO CI POTREI PASSARE... SEI TU CHE HAI IL CULO GROSSO, BECKY!

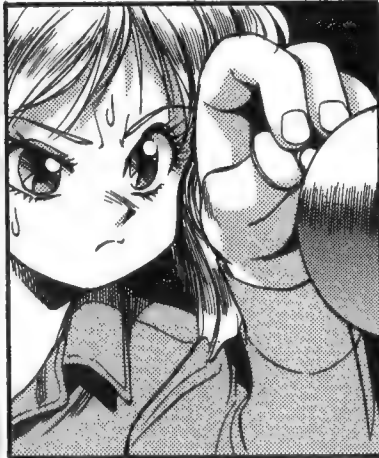
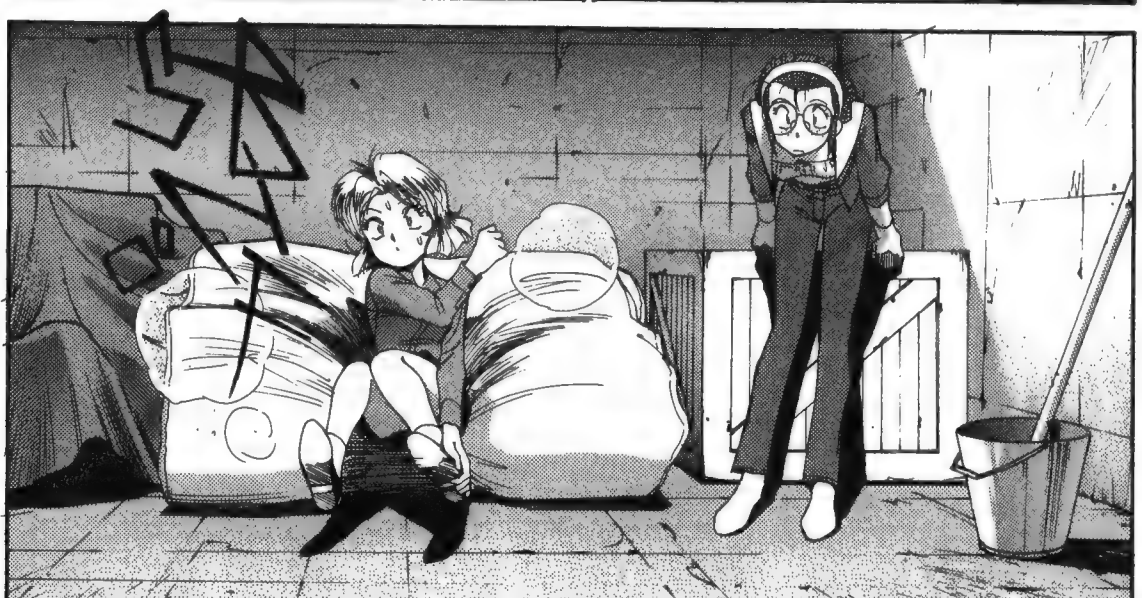
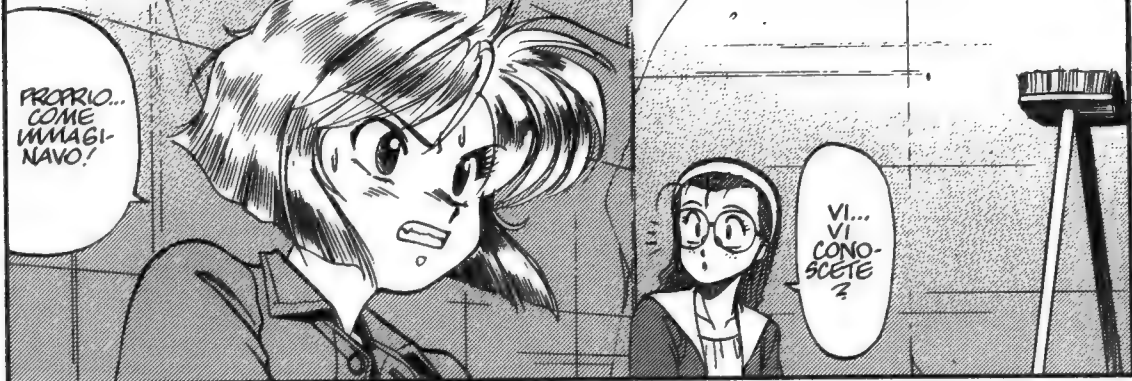
A PROPOSITO... QUEL GRAY DI CUI PARLAVI POCO FA... NON È PER CASO UN GROSSO NERO SENZA LA MANO DESTRA?

È LUI?!?
LO CONOSCI, MAY?

...MA È PROPRIO GRANDE E GROSSO COME DICI TU!
NON SO SE GLI MANCA LA MANO DESTRA...

...
CHI DIAVOLO È?

TAP TAP TAP TAP

SLAM

* NEGLI EPISODI APPARSI SU KAPPA 15 E 17_ KB

E NON PREOCCU-PARTI... NON HO FRETTA...
CHAK
CLICK
UGH!
CORRI!!
TAP
SWISH
WHISH

MERDA!!
SKRAK
KRRRKK
BASTARDE!!
SKRAP
IO NON LO SOPPORTO PIÙ IL CAPO!
ANCHE TU? DA QUANDO HA FALLITO QUELL'ATTENTATO, I DIRIGENTI HANNO INTERROTTO ANCHE I FINANZIAMENTI, E COSÌ NON ABBIAMO I SOLDI PER COMPRARCI LE ARMI...
BEEP
EHI!
SKRRR
SÌ, CAPO?
LE DONNE SONO FUGGITE! MANDATE DUE PERSONE A BLOCCARE IL CANCELLO PRINCIPALE E QUELLO SUL RETRO!

UH!?
RAZZA DI IDIOTI!! NON LE AVETE NEMMENO PERQUISITE! UNA DI LORO SI ERA PORTATA DIETRO UNA BOMBA!
LA RAGAZZINA DOVETE PRENDERLA VIVA! DI QUELLA CON GLI OCCHIALI POTETE FARNE QUELLO CHE VI PARE!
MA COSÌ RIMARRANNO SOLTANTO DUE PERSONE ALLA BASE!
CI SONO ANCH'IO! SAREMO IN TRE!
CHAK
TAP TAP TAP TAP
S S S S
TUMP TUMP TUMP TUMP
COME FACCIAMO? QUI SONO RIMASTI IN TRE, COMPRESO IL TUO AMICO CAPITAN UNCINO...
AH, SÌ?
SCUSA, POTRESTI CERCARMI LA MENSOLA DOVE STANNO LE SPEZIE?
CRASH
CHAK CHAK
TIME

CRASH
CI METTO IL TABASCO O IL PEPE...?
MA... STAI FACENDO FRIGGERE DEI PEZZI DI VETRO?
SERVE A CONCIARLI PER LE FESTE!♡
FLOP
CRASH
TLAK
SFRR
CRUNK
CLINK
CLANK
PLIK
TUMP
SPICE ISLAN
BLACK PEPP
SBLAM
KLANK
SONO IN CUCINA, SIGOURNEY! HANNO MESSO UN PALETTO PER BLOCCARE LA PORTA!!
BLAM
UN... UN MOMENTO! HANNO UNA BOMBA!
UNA RAGAZZINA NON PUO' NASCONDERE ADDOSSO GRANDI QUANTITA' DI ESPLOSIVO...
CHAK

NON CREDO CHE SIA IL CASO DI SPAVENTARSI!!

SBAM

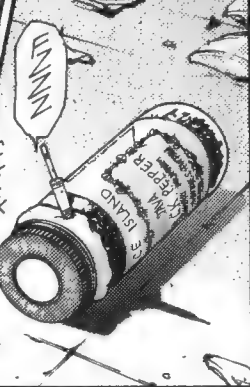
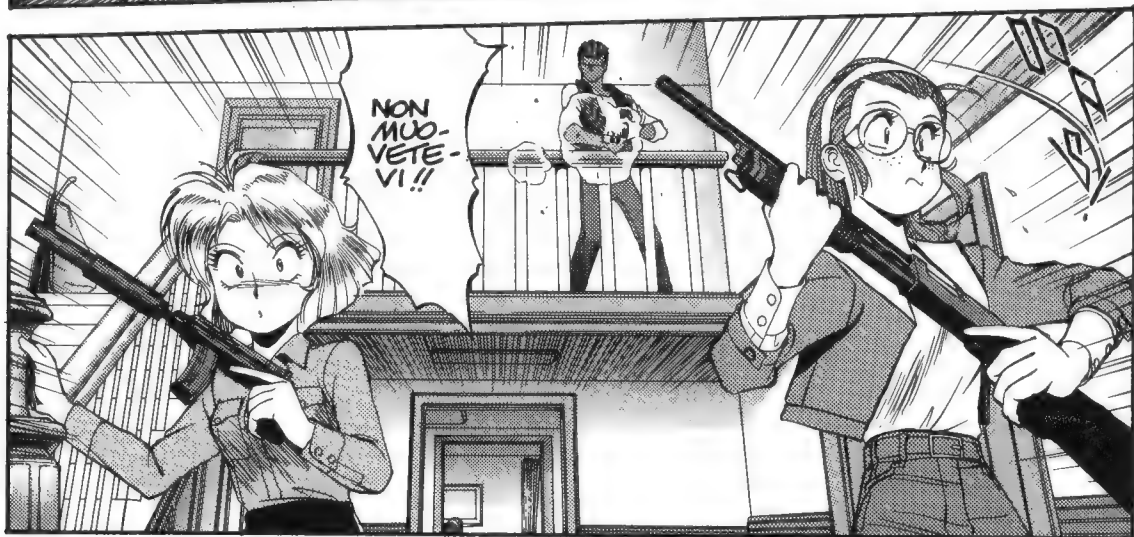
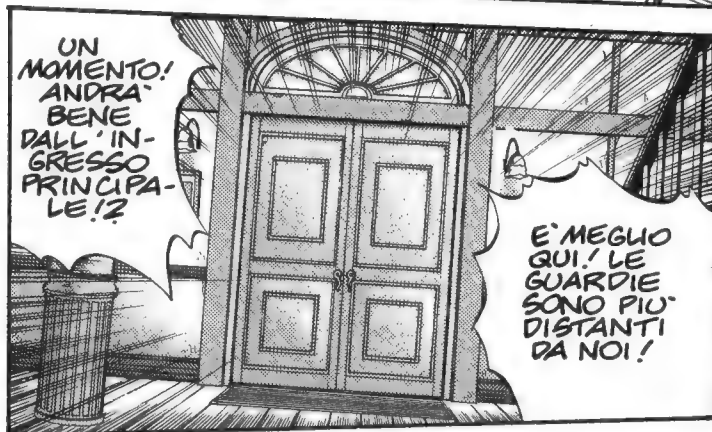
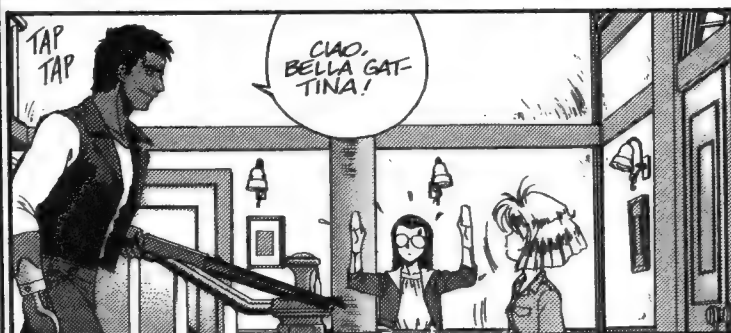
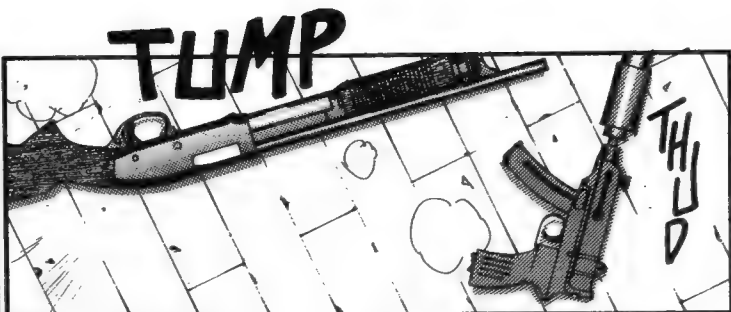
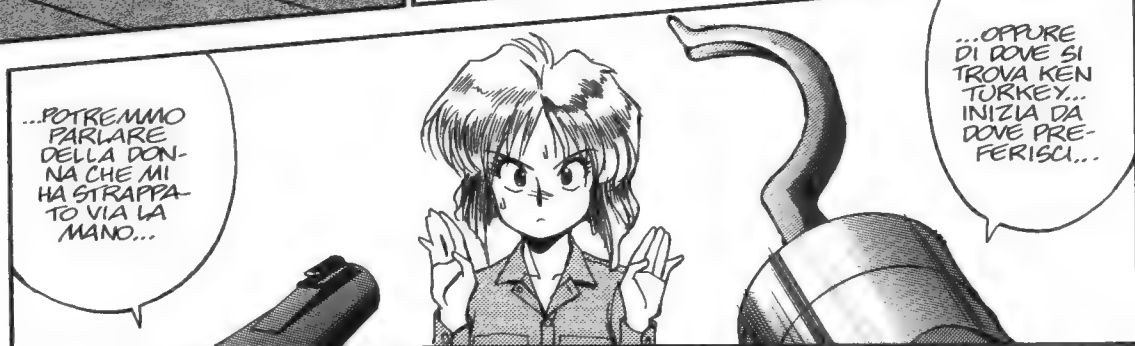
?

È TUTTO BUIO! HANNO CHIUSO LE FINESTRE...

LA LUCE...

CLICK

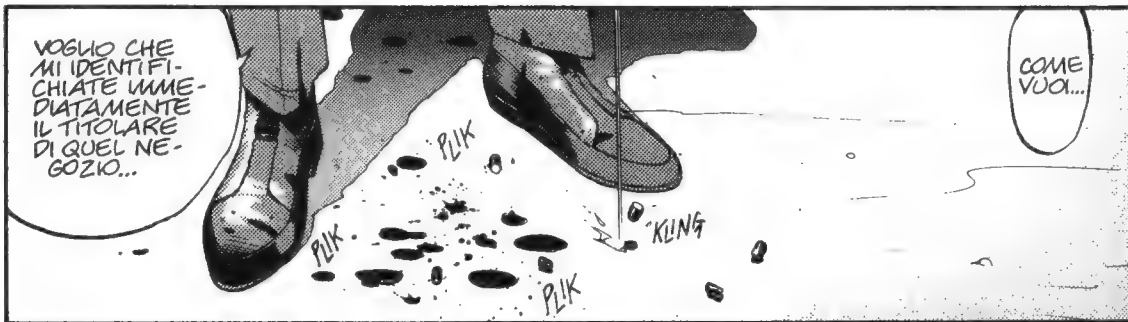
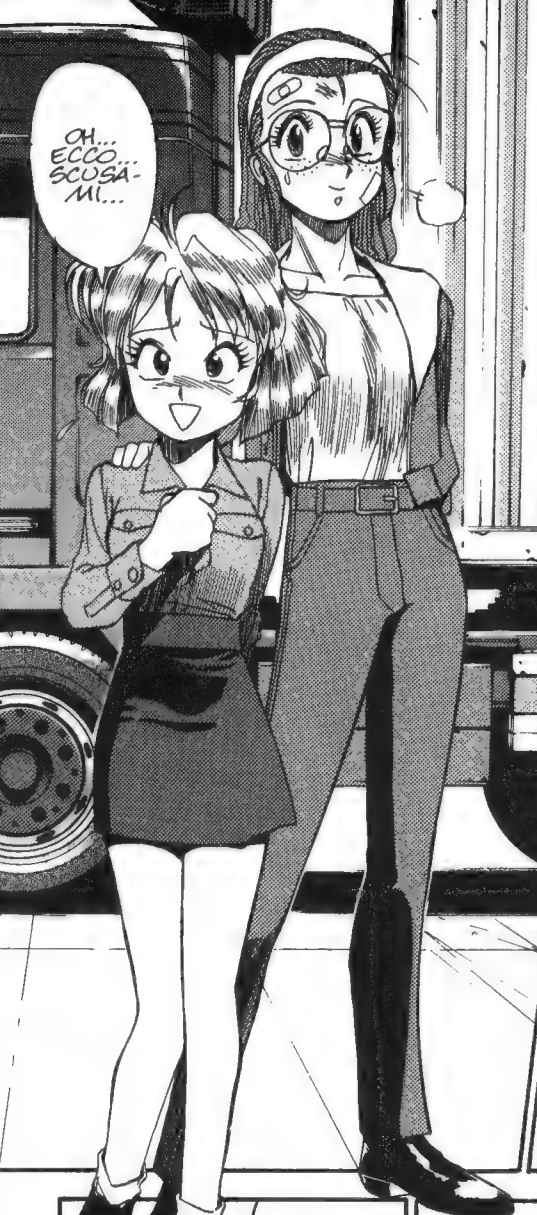
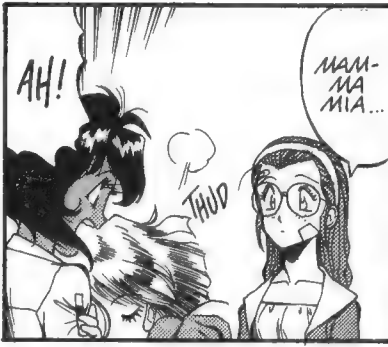
CLICK
SCHEGGE DI VETRO?!
CHACK
BONG
ODDIO... COUGH... COUGH... AGH!

HAI PRESO IL FUCILE?
PRONTA!!
CLICK
USCIAMO SUBITO DI QUA!
UN MOMENTO! ANDRÀ BENE DALL'INGRESSO PRINCIPALE!?
È MEGLIO QUI! LE GUARDIE SONO PIÙ DISTANTI DA NOI!
NON MUOVETEVI!!

TUMP
ETTATE
E ARMI
TERRA!
THUD
TAP
TAP
CIAO, BELLA GATTINA!
SE TU AVESSI INTENZIONE DI CONFESSARE TUTTO, NON CI SAREBBE BISOGNO DI UCCIDERTI!
PER ESEMPIO...
...OPPURE DI DOVE SI TROVA KEN TURKEY... INIZIA DA DOVE PREFERISCI...
...POTREMMO PARLARE DELLA DONNA CHE MI HA STRAPPATO VIA LA MANO...
ALLORA... NEANCHE TU LO SAI?
DOVE SI TROVA... KEN?

NON PRENDERMI PER IL CULO!
AAH!
GRAB
SE NON PARLI, HO GIA' IN MENTE UN MODO PIU' CRUENTO PER FARTI APRIRE QUELLA BOCCA!
SU... SU QUELLA RINGHIERA...
!?
CLICK
ACCH!

AAH!
MAY!!
UHN!
TRAP
SWLASH
ALL' AUTO-TRENO, PRESTO!
OK!
VOLVO
EHI, GUARDA QUELLE DUE!
VIENI! BLOCCHIAMOLE CON LA MACCHINA!
WROOM
E' IN MOTO!

SBAM
MALE-
DETTE
TROIE!
CRASH
AAH!
RATATATATATH
MUO-
VITI,
BECKY!
VRROOM
VOLVO
THUD
SKREEE
SPAK

YA-HA!
VE LE SIETE LASCIATE SFUGGIRE ?!
CAPO...
ABBIAMO FATTO UN'IDIOZIA ...TUTTE LE MERCI ERANO ANCORA A BORDO ...

DIMMI... COME SI CHIAMA IL NEGOZIO DOVE AVETE RAPITO QUELLA RAGAZZINA?
COME?
NON IMPORTA...
...MI SEMBRA DI RICORDARE...
GUN SMITH CATS...
COME VUOI...
VOGLIO CHE MI IDENTIFICHIATE IMMEDIATAMENTE IL TITOLARE DI QUEL NEGOZIO...
PLIK
KLING
PLIK
PLIK
SONO TORNATA, RALLY!
MITH CAT S
DOVE CAVOLO SEI STATA? VORREI SAPERE COSA SIGNIFICA QUESTO MACELLO...
TAP
MINNIE MAY!!
...NEL MIO NEGO...

OH... ECCO... SCUSAMI...
CHE... CHE COS'HAI FATTO CON QUELL'AUTOTRENO...?
NON RIMPROVERARE LA POVERA MAY!
OGGI HA LAVORATO SODO!
SONO STANCA...
FLOP
AH!
THUD
MAMMA MIA...
CHE DIAVOLO È SUCC...
ASCOLTA... OGGI...
...È STATA UNA GIORNATACCIA ...MA IN COMPENSO HO AVUTO UNA BELLA NOTIZIA...
QUALE?
KEN È... SANO E SALVO...
...GRAZIE A DIO...
FINE DELL'EPISODIO

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE

# ANIME

GUNDAM SAGA

21

# GUNDAM SAGA

di Samuele Gardonghi

La saga di **Gundam** (anche se sarebbe più proprio chiamarla "la saga *dei* Gundam") prese il via nel 1979 con una serie televisiva di 43 episodi, che in poco più di una decina di anni si è espansa e ramificata, includendo ulteriori serie televisive e in OAV, film, romanzi e *gunpla* (abbreviazione che identifica i modellini in scatola di montaggio di questa saga). Le ultime avventure non sono da collocarsi temporalmente dopo le prime, ma da inserirsi secondo la storyline che riportiamo a fondo pagina. Come è ben visibile, gli ultimi due capitoli distano ognuno trent'anni dal precedente, distaccandosi nettamente dai primi che formano un insieme compatto e ben correlato: a tutti gli effetti **Gundam F-91** e **Victory Gundam** potrebbero essere considerati a sé stanti. Un punto di rilievo anomalo anche riservato ai nuovi romanzi di Gundam scritti da Yoshiyuki Tomino, che non solo integrano e chiariscono alcuni punti oscuri delle vicende, ma creano una vera e propria storyline parallela, con alcune significative differenze non prive di riflessi sulla continuity animata (la scelta di affidare lo Z Gundam a Camille Vidan [illegible] influenzata dal fatto che nei romanzi dell'autore Amuro Ray muore durante la battaglia di A Baoa Qu). Infine i *gunpla*, ovvero la semplice importanza commerciale di un fenomeno che fa vendere la bellezza di 100.000.000 di modellini (i dati si riferiscono a un'indagine di mercato di quattro anni fa) finisce con l'influenzare seppur marginalmente la serie stessa, creando per esempio sulle Entertainment Bible (prodotte dalla stessa ditta dei modellini, la Bandai) la storia del primo e del secondo prototipo del Gundam (quello di Amuro era appunto il secondo), o addirittura una intera serie solo di modellini come Gundam Sentinel, che presenta i mobile-suit successivi alla guerra dell'anno 0093. Leggendo l'articolo abbiate l'accortezza di tenere presente come sono temporalmente collegate le realizzazioni dei singoli capitoli, in quanto la descrizione degli antefatti alla produzione è stata fatta tenendo conto della storyline e non delle date di produzione. La grande quantità delle realizzazioni, così come le loro innegabili diversità, rende molto problematico a questo punto cercare di dare una chiave di lettura comune; descrivere insomma cosa distingue queste opere; la cosa principale che si può dire al riguardo è che i protagonisti spesso non sono coloro che fanno la storia, ma sono visti come tanti singoli individui, ognuno ben descritto e assolutamente unico, ognuno con un proprio destino che scorre a volte parallelo, a volte intersecandosi con la storyline principale; massimo esempio di ciò è la prima serie animata dove, durante la battaglia finale, la stessa distruzione della Pegasus e di tutti i suoi mobile-suit non ha alcun effetto evidente sull'esito dello scontro, e dove la massima influenza sulla storia la riveste il "cattivo" Char Aznable.

| | |
|---|---|
| • UC 0079 / 0080: | Kidoo Senshi Gundam<br>Kidoo Senshi Gundam 0080 "War in the pocket" |
| • UC 0083: | Kidoo Senshi Gundam 0083 "Stardust memories" |
| • UC 0087/0088: | Kidoo Senshi Z Gundam |
| • UC 0088/0089: | Kidoo Senshi Gundam ZZ |
| • UC 0093: | Kidoo Senshi Gundam "Gyakushu no Char" |
| • UC 0123: | Kidoo Senshi Gundam "F-91" |
| • UC 0153: | Victory Gundam |

# GUNDAM 0083

Gundam 0080 © Sunrise/Sotsu Agency

Gundam 0080 © Sunrise/Sotsu Agency

Gundam 0080 © Sunrise/Sotsu Agency

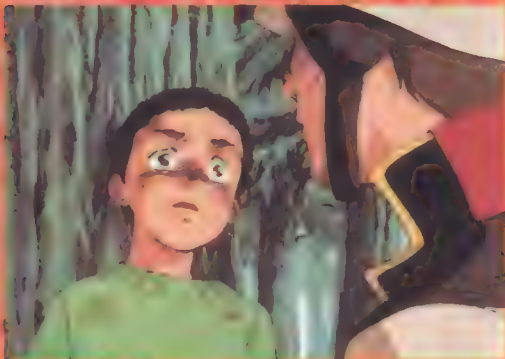
[illegible] una delle più importanti dal punto di vista della continuity. In effetti **Gundam 0083** si incarica di colmare i vuoti lasciati da **Z Gundam** (svelando tra l'altro la nascita dei Titans e la fine della flotta spaziale unionista che vinse la One Year War), e lo fa in maniera [illegible] **Gundam 0080** [illegible] **War in the pocket** [illegible] **Kappa Magazine** [illegible] **Gundam 0080** [illegible] **Gundam 0083** [illegible]

# 0083 GUNDAM

[illegible] **KSG** [illegible] **Gundam 0080** [illegible] della Bandai, lo sponsor che con i suoi modellini in plastica ha accompagnato uno dopo l'altro tutti i capitoli della saga: anche se minimi, i cambiamenti apportati ai mezzi da battaglia spingono gli appassionati a comprare i nuovi modelli. La serie di **Gundam 0083** [illegible]

## 0083 GUNDAM STORY

La battaglia di A-Boa-Q segnò il capitolo finale per **KSG**. L'esercito di Zion venne tragicamente sconfitto in seguito all'omicidio del generale Giren Zabi da parte della sorella Kishirya, che fece saltare la catena di comando nel momento cruciale. Alcune navi di Side 3 riuscirono a portarsi in salvo, per riprendere la guerra in un momento più favorevole. Tre anni dopo, la corazzata spaziale Albion di classe Pegasus parte per una missione segretissima verso una base unionista in Australia per imbarcare su un mobile-suit di nuova concezione (il Gundam GP-02) una potente testata nucleare. La segretezza della missione (le armi nucleari sono illegali fin dalla stipulazione del trattato del Polo Sud) fa sì che la scorta sia ridotta al minimo (il prototipo Gundam GP-01 e i mobile-suit dell'unità da addestramento stanziata nella base), e di questa situazione ne approfitta il tenente-comandante Anavel Gato, alla guida di una piccola squadra di mobile-suit e mobile-armour dell'ex esercito di Zion, che riesce a rubare con relativa facilità il GP-02. Al furto assistono Nina Purpleton, ingegnere della Anheim Electronics (la costruttrice dei due prototipi) e il cadetto Kou Uraki, che cerca invano di ostacolare Gato prendendo i comandi dell'unità GP-01. I cadetti unionisti guidati dal tenente istruttore South Burning (a sua volta un veterano della One Year War), riescono a intercettare gli incursori e a distruggere lo shuttle che si apprestava a portare il GP-02 nello spazio, ma Gato fugge col GP-02 a bordo di un sottomarino verso una base segreta in Africa. Malgrado le perdite e il ferimento del tenente Burning, l'alto comando decide di affidare il compito dell'inseguimento alla stessa unità d'addestramento (rinforzata con tre nuovi piloti), così da mantenere segreta la violazione del trattato. La caccia non ha successo e Gato riesce a sottrarsi alla cattura portando nello spazio il GP-02, ricongiungendosi con una piccola flotta di Zion. I vecchi Gelgoog della One Year War si confermano pari ai nuovi mobile-suit unionisti. Kou conduce in battaglia il GP-01 malgrado gli algoritmi che ne governano la stabilizzazione non siano adatti ai combattimenti a 0-G, e la comandante Cima Garau, sua avversaria, fa letteralmente a pezzi il Gundam del cadetto, salvato poi in extremis dall'intervento del tenente Burning. Una volta finita la caccia, la Albion raggiunge Von Braun City sulla Luna per far ricostruire il GP-01, ma la sconfitta di Kou pare aver incrinato la sua fragile relazione con Nina. In un clima di grande depressione, il ragazzo incontra casualmente Kelly Layzner, ex pilota dell'esercito di Zion che malgrado abbia perso un braccio in guerra dimostra di essere mosso da un inesauribile fuoco interiore mentre ripara il suo vecchio mobile-armour Val-Valo in un deposito di rottami. Lo spirito di Kelly scuote Kou che fa ritorno alla Albion più che mai deciso a riscattarsi come pilota e con Nina. Nel frattempo anche Cima è giunta in città per alcune trattative segrete e contatta Kelly; il vecchio pilota si infuria

*Gundam 0080* © Sunrise/Sotsu Agency

*Gundam 0080* © Sunrise/Sotsu Agency

però quando realizza che le forze ribelli intendono avvalersi solo suo mobil-armour. Kelly rinuncia all'accordo e alla guida del Val-Valo minaccia di distruggere la città se Kou non accetterà di battersi con lui sul nuovo Gundam GP-01 'full vernian', appena completato nelle officine della Anheim Electronics. Kou accetta, e nonostante il nuovo Gundam sembra avere la peggio: solo l'intervento di Chuck Keith rimette in pari la bilancia dello scontro. L'accidentale ferimento di Nina, che assisteva da vicino alla battaglia, dà a Kou la spinta per colpire a morte Kelly. Dopo i necessari soccorsi, Kou dichiara il suo amore alla ragazza. La Albion si lancia di nuovo all'inseguimento e raggiunge le flotte riunite dei ribelli: questa volta lo scontro volge a favore degli unionisti. Dopo la fuga di Gato e Cima, il tenente Burning rinviene fra alcuni relitti i piani dell'operazione "Stardust" condotta dai ribelli, ma il suo GM danneggiato esplode prima che questi possa capirci qualcosa. Dopo essersi momentaneamente liberati degli inseguitori, Gato e il suo comandante Auguille Delaz danno il via all'operazione insieme alla flotta di Cima. Nel frattempo, una piccolissima unità di mobile-suit comandata dallo stesso Gato sul GP-02 punta in gran segreto sull'annuale Parata della Vittoria che la flotta unionista compie attorno alla fortezza spaziale Salomone. Malgrado le difese unioniste, Gato riesce a raggiungere Salomone e a sparare il proiettile del GP-02. Gli uomini della Albion assistono impotenti all'immane detonazione che cancella in un solo colpo le centinaia di navi della flotta spaziale unionista. Kou ha raggiunto il suo nemico e i due Gundam si affrontano in un duello estremo: i mobile-suit rimangono distrutti, ma i piloti hanno il tempo di mettersi in salvo. La Albion, sconfitta, raggiunge la stazione orbitale "La vie en rose" dell'Anheim, per essere inaspettatamente presa in consegna dalla polizia. Il Gundam GP-03 (un modello sperimentale con armamento pesante costruito da Lucette Audevie, una collega e amica/rivale di Nina) non sarà quindi imbarcato. Kou tenta di impadronirsene aiutato da Lucette, ma la ragazza rimane uccisa dai militari unionisti. L'equipaggio della Albion reagisce e disarma la polizia militare preparandosi poi a dare battaglia. I soldati della flotta di Delaz attaccano poi due colonie spaziali appena costruite e riescono a far sì che una si diriga verso la Luna. Temendo che l'intento dei soldati di Zion sia quello di farla precipitare su Von Braun City, tutte le scompaginate forze rimaste all'unione accorrono per fermarla, ma sono prese in contropiede quando (in ottemperanza agli accordi segreti stipulati con Cima) dagli impianti della Anheim Electronics partono dei raggi laser ad alta energia che vanno ad alimentare gli enormi motori della colonia; il gigantesco cilindro scatta in avanti verso il quartier generale unionista di Jabrow, sulla Terra. Tutte le navi unioniste si preparano a lanciare un disperato assalto alla colonia per fermarla prima che sia troppo tardi, ma le flotte nemiche di scorta bloccano tutti i tentativi unionisti. Lo stesso GP-03 di Kou non riesce a raggiungere il bersaglio a causa dell'intervento di Gato su un nuovo mobil-armour. Mentre il GP-03 viene riparato e riarmato, Kou e i suoi compagni sono tanto impegnati da dover ricorrere a massicce dosi di stimolanti per non cedere: la Albion è nuovamente pronta a combattere l'ultima disperata battaglia prima che la colonia si scontri con la forza di gravità. Mentre una piccola flotta unionista armata di un micidiale impianto a pannelli solari attacca i soldati di Zion, gli uomini della comandante Cima abbordano le navi dell'ammiraglio Delaz, facendolo prigioniero. Cima ha fatto il doppio gioco, e ora la neocostituita unità di polizia militare unionista (Titans) avrà l'occasione di salvare il quartier generale di Jabrow distruggendo quella colonia che l'esercito regolare non era riuscito a fermare. Gato è furente, ma con Delaz in ostaggio non può intervenire: il vecchio ammiraglio gli ordina però di attaccare e così facendo provoca Cima, che lo uccide. Gato fa fuoco sulla nave che controlla la convergenza dei raggi riflessi dai pannelli solari. I Titans concentrano i raggi sulla colonia che inizia a bruciare, ma subito gli specchi iniziano a disallinearsi e la colonia li centra in pieno, distruggendoli e proseguendo la sua corsa. Cima si mette in salvo col suo nuovo mobile-suit Gerbera-Tetra, ma viene disintegrato al primo colpo dal nuovo Gundam. Resosi conto di essere stato usato, Gato immette in orbita la colonia prima di affrontare Kou. Il possente GP-03 e il Neue-Ziel di Gato si colpiscono senza riuscire a prevalere l'uno sull'altro, fino a effettuare un'orbita completa: i pannelli solari dei Titans sono pronti a sparare di nuovo. La potentissima scarica si abbatte sulla colonia facendola precipitare sulla Terra. Kou e Gato si salvano grazie ai loro veicoli, mentre le flotte di Zion vengono annientate. Incapace di affrontare la sconfitta, Gato lancia il suo mobile-armour danneggiato contro il nemico, schiantandosi sul ponte di una corazzata. Così termina l'operazione "Stardust". Il comandante della Albion sarà giustiziato per ammutinamento, la nave e il suo equipaggio entreranno a far parte della flotta spaziale dei Titans, mentre Kou sarà condannato a due anni di reclusione, per poi essere trasferito in un piccolo campo d'addestramento in Nord-America, dove potrà riabbracciare gli amici Chuck e Nina.

# Z GUNDAM GUNDAM Z

Dopo sei anni dalla sua trasmissione, la fama e il seguito di **Kidoo Senshi Gundam** convinsero i dirigenti della Nippon Sunrise a mettere in cantiere la realizzazione di **Kidoo Senshi Z Gundam**. Dello staff incaricato del progetto facevano parte l'autore Yoshiyuki Tomino, il character designer Yoshikazu Yasuhiko e il mecha designer Kunio Okawara, oltre a due nuovi mecha designer (Makoto Kobayashi e l'allora poco conosciuto Mamoru Nagano) resisi necessari per la quantità di mobile-suit che comparivano nella storia. Malgrado lo staff di alta qualità e una discendenza famosa, **Z Gundam** non riuscì a bissare il successo del suo predecessore: la storia convolusa e farraginosa, il gran numero di personaggi che interagiscono fra di loro (dai dieci ripresi dalla prima serie si supera ora la quarantina) e non ultima la durata della serie (ben cinquanta episodi), generarono un comune senso di confusione anche tra i fan più scatenati. Non si deve comunque ritenere questa serie come un fiasco: **Z Gundam** ricevette al contrario molti consensi. Dopo la One Year War, l'esercito unionista ha preso in consegna i veicoli a superiore tecnologia dell'esercito nemico, passando i propri alle forze di difesa delle nuove isole spaziali (ovvero gli Zack e i GM, che combattono inizialmente fianco a fianco e successivamente contro). I ribelli utilizzano di tutto: dai mobile-suit costruiti in pezzo unico ai vecchi Kercoog dell'esercito di Side 3 (e quindi dei Titans): il furto iniziale dei due Gundam MK II dei Titans (è questo il primo scontro Gundam contro Gundam, checché ne dica la pubblicità di **Gundam 0083**!) e la successiva modifica di uno di essi in un mobile-suit trasformabile (appunto lo Z

Gundam MK-II © Sunrise/Sotsu Agency

## ZETA STORY GUNDAM

Sono passati ormai sette anni dalla One Year War. La tragica esperienza della guerra di secessione scatenata da Side 3 ha aperto una profonda spaccatura tra i fautori della colonizzazione dello spazio e i terrestri, e sebbene buona parte delle colonie sia stata ricostruita, il governo dell'Unione terrestre ha iniziato ad avversare la politica di espansione spaziale e le nuove colonie vengono viste come semplici fonti di materie prime per ricostruire il pianeta. Questa politica apertamente in contrasto con la filosofia di Zion Zum Daikun trova molti avversari sia sulla Terra che sulle colonie: il governo federale crea così i Titans, una branca speciale dell'esercito comandata dal generale Jamitov, per mantenere sotto controllo le isole spaziali. Il pugno di ferro utilizzato dai Titans scatena però l'opposizione, che si aggrega in due associazioni segrete: l'AEUG (Anti Earth Union Government) sulle colonie e la Kalaba sulla Terra. Armate clandestinamente da potenti gruppi industriali che avevano investito ingenti capitali nella corsa allo spazio (prima fra tutte la Anheim Electronics, costruttrice dei Gundam) e costituite per la maggior parte da reduci dell'esercito delle colonie e da idealisti, queste organizzazioni combattono contro i Titans e l'esercito terrestre. La storia ha inizio quando, durante un'incursione ribelle su Side 7, Camille Vidan (malvisto dalla polizia militare dei Titans a causa del suo pessimo carattere) fugge dal Side impadronendosi di uno dei tre nuovissimi prototipi di mobile-suit unionisti Gundam MK II, permettendo ai ribelli di catturarne un secondo. L'assassinio della madre di Camille trasforma però il ragazzo da fuggiasco a determinatissimo avversario dei Titans, che si rivelerà essere anche un potente newtype. Contando sulla momentanea superiorità tecnologica e sul fattore sorpresa, le forze ribelli scatenano un attacco contro il quartier generale dei Titans a Jabrow, sulla Terra, subendo però gravi perdite e

© Sunrise/Sotsu Agency

Gundam ) danno il via a un raddoppio dei veicoli, in quanto anche i Titans iniziano a schierare i trasformabili. Si utilizzano vecchi design per nuovi modelli, come l'enorme Psicho Gundam MK II dei Titans che combatte la sua miniatura Gundam MK II dei ribelli e non potendosi più basare sul 'family feeling' del design (nella precedente serie Zion aveva mobile-suit tozzi e tondeggianti mentre l'unione li aveva slanciati e squadrati), si è deciso per quanto riguarda i mobile-suit di abbandonare anche i colori finora adottati (giallo/bianco/rosso per l'unione, verde/viola/blu per Zion). **Z Gundam** non poteva divenire un clone di **KSG**, ma era rischioso di fare un salto nel vuoto. Da un punto di vista generale, questo secondo capitolo della saga di Gundam si caratterizza per un esasperato sentimento di disperazione e impotenza profondamente nichilista, tipico in Yoshiyuki Tomino, che travalica di molto quello espresso in **KSG**. I veri protagonisti della serie sono in fondo i newtype, caratterizzati da una maledizione che li rende vittime o carnefici, a un passo dagli esseri superiori teorizzati da Zion Zum Daikun, ma dotati di abilità che li rendono (parole di Camille) «capaci solo di uccidere». Tra questi ricordiamo Paptimus Scirocco, che utilizza le sue facoltà per alterare le menti di due pilotesse dell'AEUG (Sara Zabiarow e Reccoa Londo) e farle combattere per sé. E' molto inquietante la scena in cui Reccoa, lucidissima, si appresta a sterminare gli abitanti di una colonia con del gas nervino, chiedendosi continuamente quando i suoi ex compagni sarebbero arrivati per fermarla. Non ultime le due bio-soldiers (ossia persone normali cui viene cancellata la memoria per potenziare le loro facoltà new-type) Four Murasame e Rosamia Badan, la prima costretta a combattere contro il suo innamorato Camille e la seconda che, costretta a sostituire Four sullo Psicho Gundam, si ritrova la personalità sconvolta dal sistema di controllo mentale predisposto per un pilota diverso: la povera Rosamia è convinta di essere la sorella di Camille, parla con la voce di una bambina di sei anni, ha continui flashback dei ricordi di Four e si trasforma in una implacabile nemica dello stesso Camille ogni volta che c'è una battaglia o che vede lo Z Gundam. Come se non bastasse, poi, la semplice morte in battaglia di quasi tutti i piloti dovrebbe bastare a dare il giusto taglio alla narrazione. Sempre per quanto riguarda i newtype, è rimarchevole la crescita esponenziale dei loro poteri: mentre in **KSG** avevano un sesto senso che li aiutava in battaglia e al massimo riuscivano a comunicare telepaticamente (il controllo mentale dei droni avveniva grazie ad apparecchiature

sfuggendo a stento a un ordigno nucleare. Nonostante la sconfitta militare, i ribelli riescono a occupare la nuova sede delle Nazioni Unite a Dakar e a trasmettere in mondovisione una denuncia dei crimini commessi dai Titans. Lo spietato contrattacco, volto solo a interrompere la trasmissione, scatena l'opinione pubblica contro i Titans, che disconosciuti dall'esercito unionista si sentono ormai circondati. Gli uomini di Jamitov moltiplicano i loro sforzi in due direzioni: costringere le unità dell'AEUG a impegnarsi in uno scontro decisivo, e ultimare in segreto la trasformazione di una delle colonie cilindriche di Side 7 in un gigantesco cannone laser (come già era stato fatto dall'esercito di Zion nella One Year War). L'assalto dei Titans si concentra a Von Braun City, sulla Luna, dove i combattenti dell'AEUG abboccano alla trappola venendo decimati. Quatro Bajeena, il comandante militare dei ribelli nonché caposquadriglia di Camille, lancia un disperato appello televisivo chiedendo aiuto a tutti gli abitanti delle colonie con la sua vera identità: Char "Cometa Rossa" Aznable. Una misteriosa squadra di mobile-suit risponde all'appello attaccando la flotta dei Titans, che viene costretta alla fuga. I nuovi arrivati si rivelano essere l'esercito di Axis, uno degli asteroidi portati nell'orbita terrestre divenuto il rifugio di molti ex-soldati di Zion, che si sono raccolti attorno alla comandante Haman Kahn (un'ex-amante di Char) in nome della giovanissima (otto anni) Minerva Zabi, ultima discendente della famiglia regnante di Side 3. Haman non nasconde i suoi propositi di conquista e inizia una serie di voltafaccia per evitare che uno dei due contendenti abbia il sopravvento sulle proprie forze militari. Durante le trattative il secondo di Jamitow, il newtype Paptimus Scirocco, assassina il suo comandante incolpando Haman e guidando i Titans a uno scontro immediato. Il risultato è una terribile battaglia a tre, attorno al micidiale Colony-Laser appena ultimato: Haman lancia Axis contro la roccaforte dei Titans Gates of Zedan (la vecchia fortezza spaziale A-Boa-Q di Zion) distruggendola, e attacca anche i mobile-suit dell'AEUG. La superiorità numerica delle unità di Haman non vale l'esperienza dei veterani guidati da Char e Camille, che dopo averli sterminati riescono a impossessarsi del Colony-Laser (non prima però che questo distrugga un'intera colonia con un colpo che manca la flotta dell'AEUG) e a fare fuoco sull'esercito dei Titans, cancellandolo. Date le ingenti perdite generali, la battaglia si riduce a una serie di scontri individuali all'ultimo sangue: Haman abbatte Char e se ne va credendolo morto, mentre Camille uccide prima Jerid Mesa e poi Paptimus Scirocco, anche se nella battaglia a base di poteri extrasensoriali con quest'ultimo rimane cerebroleso. La guerra è finita, ma la supremazia nello spazio è sfuggita di mano a tutti i contendenti: Haman Kahn non è stata eliminata e quasi tutti i combattenti dell'AEUG sono morti. L'ultima inquadratura è dedicata al rottame dello Yakushiki di Char, che fluttua nello spazio con la cabina di pilotaggio aperta.

chiamate 'psycom' che fungevano da amplificatori), in **Z Gundam** riescono a levitare, creare campi di forza, bloccare i circuiti dei mobile-suit avversari, a effettuare veri e propri attacchi mentali e anche a impossessarsi delle menti delle persone. Infine, oltre ai bio-soldiers, fanno la loro comparsa anche i primi newtype indotti, ossia persone geneticamente alterate per sviluppare facoltà extrasensoriali. Tra i personaggi, la figura che spicca maggiormente è quella del nuovo pilota del Gundam, Camille Vidan, un ragazzo davvero atipico per un anime: infatti unisce a una personalità fragile e complessata (anche a causa del nome femminile), una furia cieca e incontrollata e una notevole abilità di pilotaggio incrementata da eccezionali poteri newtype (verso le ultime puntate arriva addirittura a deflettere i colpi dei cannoni-laser). Le prime due puntate sono assolutamente esplicative: quando il pilota dei Titans Jerid Mesa chiede se Camille sia un uomo o una donna, Camille li carica a testa bassa, stendendo Jerid e due guardie prima di essere malmenato e arrestato. Di fronte all'ufficiale che dovrà giudicarlo e che lo accusa di aggressione, il giovane ancora ammanettato lo assale a calci, rimediando un secondo pestaggio. Più tardi, approfittando di un'incursione di Char, il nostro amico riesce a evadere, ma prima della fuga si impadronisce di un Gundam MK II per cercare di uccidere l'ufficiale preso a calci poco prima. Un ruolo di primo piano è ricoperto anche da Char Aznable, che appare fin dalla prima puntata. A dire la verità, i piloti lo chiamano Quatro Bajeena, ma dato che è alto, biondo, newtype, abilissimo pilota, e in possesso di un mobile-suit dipinto di rosso, affermare che la sua identità è segreta è alquanto eccessivo. Questa volta Char combatte dalla parte dei buoni (ovvero gli abitanti delle colonie spaziali), ma la cosa non è poi così strana, in fondo è sempre stato un fautore della politica e della filosofia coloniale del padre Zion Zum Daikun. Dalla prima serie ritroviamo anche il capitano Noah Bright, Hayato Kobayashi, Kai Shiden, Seira Mass, Katsu (uno dei tre ragazzini terribili della Base Bianca) e soprattutto Amuro Rey, tutti inquadrati fra i ranghi della Kalaba o dell'AEUG. Fra i nuovi arrivati vi sono Jerid Mesa, pilota dei Titans che vuole vendicare la sua ragazza uccisa in combattimento da Camille, Paptimus Scirocco, anche lui un potente newtype delle truppe Titans, e infine Haman Kahn, una rossa (o meglio *fucsia*) newtype decisa a tutto per il potere.

*In alcuni punti di **Z Gundam** gli autori si sono lasciati andare ad alcune citazioni della prima serie che forse vale la pena ricordare. All'inizio del primo episodio, tre Rick Dias della squadriglia di Char si avvicinano a Side 7 e aprono una delle paratie d'accesso, ma nel pieno dell'azione vengono colpiti da un piccolo tubo metallico che si perde poi nello spazio. Be', lo stesso tubo aveva colpito il primo degli Zack entrati nell' Isola spaziale dove si trovava il Gundam durante la prima puntata di **KSG**. Un altro 'effetto speciale' si ha quando il Gundam MK II (appena rubato da Camille e ancora verniciato nella cupa livrea nero-grigio-bordoux dei Titans) esce dal cono d'ombra proiettato da un'isola spaziale e viene investito dall'abbagliante luce solare: per un istante il nero diventa blu, il grigio diventa bianco e il bordoux diventa rosso, vestendo il nuovo Gundam coi colori del suo predecessore.*

*Casval-Rem Daikun, alias Edward Mass, alias Char Aznable, alias Quatro Bajeena, alias "Cometa Rossa", non detiene solo il record di nomi falsi, ma anche quello di più grande dongiovanni di tutta la saga di Gundam! Fra le sue conquiste sentimentali possiamo includere la newtype Lara Sun in **KSG** (ma anche la sua diretta superiore, la principessa-generale Kishirya Zabi, oltre ad appoggiarlo incondizionatamente lo ha voluto sempre con sé), mentre in **Z Gundam** l'indomabile Haman Kahn ha un flashback rivelatore dei suoi trascorsi con Char, che in quel momento stringe una relazione con la pilotessa Reccoa Londo. **Gyakushu no Char** presenta infine il biondo stallone ariano alle prese con la lolita Quess Paraya, cosa che rende alquanto gelosa la sua compagna 'ufficiale', la comandante Nanai Miguel... E questo è solo ciò che la Sunrise ha reso pubblico!*

*Il personaggio che compare in più serie di Gundam è il comandante Noah Bright (4), seguito da Amuro Rey, Char Aznable, Seira Mass e Haman Kahn (3). Il vero campione di presenze, però, è il robot-pallina Hello, costruito da Amuro Rey durante la prima puntata di **KSG** che compare anche in **Z Gundam**, **Gundam ZZ** e **Gyakushu no Char**, per poi ricomparire perfino tra le mani del giovanissimo Usso Ewing in **Victory Gundam**... settantaquattro anni dopo!*

*All'elenco delle produzioni andrebbero aggiunti anche altri quattro film d'animazione: i primi tre raccolgono la prima serie televisiva e si sono rivelati un grosso successo anche al botteghino dei cinema, mentre il quarto è il riassunto delle 13 puntate di **Gundam 0083**.*

# GUNDAM ZZ

Malgrado alcune sbavature, **Z Gundam** ottenne un discreto successo e al termine della serie la Nippon Sunrise tentò di giocare al rialzo, proseguendo il lavoro appena interrotto con la terza parte della saga. Lo staff venne mantenuto quasi inalterato, con la sola eccezione di Hiroyuki Kitazume che sostituì Yoshikazu Yasuhiko al character design, e la nuova serie fu trasmessa appena due settimane dopo l'ultima puntata di **Z Gundam** (anche se in realtà la prima puntata è poco più di un riassunto e un *preview*) con il titolo **Kidoo Senshi Gundam ZZ**. Le atmosfere cupe e oppressive, unite alla complicatezza del filo narrativo della serie precedente, avevano finito con l'allontanare parte del pubblico più giovane (ovvero l'acquirente modello del merchandising), e per questo venne deciso un netto cambio di rotta: **Gundam ZZ** avrebbe puntato soprattutto sui giovanissimi, con una storia semplice, personaggi più giovani con cui identificarsi e un'atmosfera decisamente più sbarazzina. Inutile dire che il pubblico [illegible] produzione continuò la serializzazione di **Gundam ZZ** fino al 47° episodio, sperando in un riflusso di gradimento, ma il successo non arrivò.

Z Gundam © Sunrise/Sotsu Agency

La storia inizia in maniera ingannevolmente accattivante, con la corazzata dell'AEUG Aghama che, a causa dei danni riportati nello scontro coi Titans attorno al Colony-Laser (l'ultima puntata della serie precedente), è costretta a un atterraggio d'emergenza su una colonia spaziale. Judo Ashita è fra i primi ad accorrere, e vede portare fuori dalla nave Camille Vidan, che giace su una barella in stato catatonico. Quando Judo gli si avvicina, però, il ragazzo pare avere un guizzo di lucidità e gli afferra il polso. Un attimo dopo Camille torna a fissare il vuoto, ma durante quell'attimo succede qualcosa: il bagliore che contraddistingue [illegible] tatti telepatici fra newtype taglia lo schermo, e in questo è possibile ipotizzare un passaggio di poteri tra i due. Nasce così il successore alla guida del Gundam!

Sono molti i punti della sceneggiatura alquanto discutibili, anche volendo soprassedere sul ridicolo furto dello Z Gundam attuato da Judo (mentre la sua banda di amichetti mette in rotta l'equipaggio ed il capitano Bright con un improvvisato lancio di ortaggi), non è possibile fare altrettanto quando un pilota di Axis, rifugiatosi sulla stessa colonia di Judo, cerca di sabotare l'Aghama quasi distruggendo il super mobile-suit dell'Anhaim Electronics con un robot schiacciarifiuti. E la serie prosegue così, con piloti che cadono dai loro mobile-suit perché inciampano, o possenti mobile-armour che giocano a palla con serbatoi sferici di gas. Tornando al plot, ritroviamo Haman Kahn su Axis con un nuovo esercito pronto all'attacco, che col nome di Neo-Zion dichiara guerra all'Unione terrestre. Utilizzando la strategia che fu degli Zabi, Haman scaglia un'isola spaziale sull'Irlanda prima che l'Unione approntí una nuova flotta spaziale e ottiene la riconsegna di Side 3 in cambio dell'armistizio. Sfruttando un dissidio interno causato da un certo Gremy Toto (che in teoria dovrebbe avere sangue degli Zabi, anche se non si sa come) i pochi superstiti dell'AEUG lanciano un disperato attacco con il nuovo Gundam ZZ pilotato da Judo, causando [illegible]

Di tutti i modelli di mobile-suit che compaiono in **Gundam ZZ**, infine, nessuno verrà ripreso in altre serie della Nihon Sunrise, mentre Zack, Dom, GM e lo stesso Z Gundam lo sono stati [illegible] **Gundam ZZ** [illegible] disconosciuto, e forse è meglio così.

Lina e il fratello Judo © Sunrise/Sotsu Agency

# GYAKUSHU NO CHAR

# CHAR COUNTERATTACK

Char e Seira © Sunrise/Sotsu Agency

Il fiasco di **Gundam ZZ** sembrò il canto del cigno per la saga fantascientifica della Nihon Sunrise, così lontana dal clamoroso successo del più famoso dei mobile-suit. Si decise quindi di abbandonare ogni ulteriore proposta di serializzazione, e di concentrare gli sforzi in un film che avrebbe costituito l'epilogo della storia: uno scontro finale fra i due personaggi più amati dai fan, ovvero Amuro Rey e Char Aznable. Furono chiamati Yoshiyuki Tomino per la regia, Hiroyuki Kitazume al character design, Yutaka Izubuchi per il design dei mobile-suit e infine Yoshinori Sayama e la Gainax per il mecha design. La sintesi di ciò venne presentata nel marzo del 1988, sotto forma di un film di due ore intitolato **Gyakushu no Char** (Il contrattacco di Char). L'azione si svolge nello U. C. 0093 e vede un deciso ritorno alle origini con una storia più adulta, un mecha design agli antipodi dalle follie 'transformer' (sebbene lo Z Gundam fosse il più famoso esempio di mobile-suit trasformabile, il Refined Gundam Z utilizzato in questa serie perde tale prerogativa) e una drammaticità che è lontana sia dall'umorismo di ZZ, sia dal cupo pessimismo di Z. Il confronto fra due personaggi che, pur se in modi e tempi diversi, erano stati entrambi identificati come 'buoni' dal pubblico lasciava aperto ogni possibile finale. Tecnicamente parlando il film denuncia qualche piccolo neo proprio nel mecha design, eccessivamente semplice e poco ombreggiato per un film d'animazione, ma la colonna sonora è a dir poco trascinante, le inquadrature sfruttano al massimo gli effetti coreografici dei fantastici 'linear seats' (le cabine di pilotaggio con visione a 360° sferici), l'animazione è fluida e si assiste a un bel mucchio di selvaggi combattimenti. Sempre dal punto di vista tecnico è curioso notare come in alcune inquadrature le stelle sullo sfondo siano curiosamente raggruppate formando alcune figure geometriche: questa particolarissima scelta tecnica sarà ripetuta anche in **Gundam F-91** e **Victory Gundam**. Il successo fu veramente grande, sia al botteghino dei cinema, sia sul mercato degli OAV, sia in quello del merchandising (l'MSN-04 Sazabi di Char è tuttora uno dei modellini più acquistati), sia nelle hit-parade, dove la sigla finale *Beyond the time* dei TM Network fece faville. A conti fatti si deve a questo lungometraggio l'ultima opportunità offerta alla saga di Gundam, che sfociò poi in autentici capolavori animati come **Gundam 0080 - War in the pocket** e **Gundam 0083 - Stardust memories**, oltre a **Gundam F-91** e **Victory Gundam**. La vicenda descritta in questo lungometraggio si sofferma anche su quegli avvenimenti e personaggi che sarebbero quantomeno secondari alla storia principale, e prende in esame l'ultimo e decisivo confronto fra l'Unione Terrestre e le forze di Neo Zion.

GYAKUSHU STORY NO CHAR

U. C. 0093: in un pianeta duramente provato dalle guerre dell'ultimo decennio, l'Unione Terrestre è quasi sfaldata e si affida per la propria difesa unicamente a una piccola flotta spaziale (London Bell) in comune con le colonie Side 3 (ora chiamato Neo Zion), governato da un idolatrato Char, e con l'asteroide Axis, che dopo la battaglia contro i Titans si è fermato attorno al Lagrange point occupato da Side 6. Già da un anno le relazioni fra Neo Zion e l'Unione terrestre sono giunte a un punto di rottura, così la flotta di Char prende l'iniziativa e riesce, malgrado la resistenza opposta dalla flotta nemica (guidata dall'ammiraglio Noah Bright, con l'eroe di guerra Amuro Rey e la sua fidanzata newtype Chan Agi) a scagliare un grosso asteroide sul nuovo quartier generale unionista di Lhasa, in Mongolia, causando un autentico disastro. In seguito a questo scontro, uno shuttle-passeggeri rimane danneggiato e viene soccorso dalle navi di Bright: a bordo vi sono Hassaway Noah, figlio di Bright e Mirai, e Quess Paraya, una bella ragazza dai capelli azzurri a cui Hassaway inizia a fare una corte spietata. Nel frattempo Amuro raggiunge Von Braun City per prendere in consegna il nuovo RX-93 ν Gundam direttamente dalle mani dei tecnici della Anheim Electronics; questo torreggiante mobile-suit (ventidue metri anziché i consueti diciotto) è assolutamente eccezionale, in quanto per la prima volta la ditta costruttrice ha realizzato un sistema di droni da combattimento comandati tramite uno psycom (dal colore bianco e nero, contrariamente alla classico bianco/rosso/blu). Il vecchio Refined Gundam Z era stato surclassato dal Sazabi di Char. Dopo il ritiro della flotta di Char, la nave di Bright raggiunge la colonia neutrale

di Side 6 per sbarcare i civili raccolti, mentre si sta svolgendo un vertice segreto di grande importanza: Char propone ai governanti del Side di cedergli Axis (ora situato entro i confini di Side 6) in cambio dell'immediata fine della guerra, nonché di un buon numero di valigie piene d'oro. L'accordo va a buon fine, ma fra i governanti di Side 6 c'è anche Camran Burum, una vecchia conoscenza che non ha mai dimenticato il suo amore per Mirai, ora trasferitasi sulla Terra, e che corre ad avvertire Bright del potenziale pericolo dell'accordo. Nel frattempo Char si imbatte casualmente in Amuro, Hassaway e Quess e nella breve collutazione che ne segue Amuro sembra avere la meglio; inaspettatamente, però, la giovane Quess lo disarma e fugge con Char, rivelandosi come una delle newtype scoperte a suo tempo dalla Flanagan Agency del biondo comandante. Mentre Char e Quess raggiungono le forze di Neo Zion, Bright e Amuro si ricongiungono ai London Bell e preparano l'attacco. Il piano di Char è semplice quanto radicale: eliminare una volta per tutte la Terra scagliandole contro l'imponente Axis. La prima mossa delle armate di Neo Zion è un attacco a sorpresa sulla fortezza spaziale unionista di Luna-2 che si trova sulla rotta del pianeta, mentre i mobile-suit di Neo Zion (fra i quali si distingue Gyunei Guss, un newtype incaricato di addestrare Quess) respingono i tentativi delle unità unioniste di colpire Axis. Char riesce a passare, ma la sua strada è nuovamente bloccata: i London Bell lo hanno raggiunto e iniziano l'attacco guidati dal ν Gundam. Gyunei, per proteggere la sua ancora inesperta allieva (il mobile-suit di Quess era stato danneggiato poco prima), affronta personalmente Amuro, ma non riesce a competere con lui. Gyunei prende così in ostaggio la pilotessa del Refined Gundam-Z, che nella battaglia muore. Amuro, sconvolto, abbandona lo scontro. Axis è ormai arrivato troppo vicino alla Terra per poter essere fermato, e intanto la Anheim Electronics rivela come il progetto dei droni da combattimento comandati tramite lo psycom (una tecnologia finora a disposizione unicamente dei tecnici di Side 3) sia stato consegnato loro da uno sconosciuto ufficiale nemico, forse lo stesso Char: a quanto pare "Cometa Rossa" ha voluto che per il loro ultimo scontro Amuro potesse affrontarlo ad armi pari. Bright decide di giocare il tutto per tutto, minando sull'asteroide i depositi interni di esplosivi e carburante: se la loro esplosione distruggesse Axis in piccoli frammenti, l'attrito con l'atmosfera potrebbe incenerirli prima dell'impatto. La battaglia riprende più violenta che mai, mentre sulla Terra la vista dell'asteroide in arrivo scatena il caos. Amuro ritrova Gyunei e lo uccide prima che Char possa soccorrerlo, e nel frattempo Hassaway ruba un mobile-suit Geegan per raggiugere la sua amata Quess, mentre Chen lo segue con il Refined Gundam-Z ancora danneggiato per fermarlo. Hassaway riesce a raggiungere il mobile-armour Alfa-Azieru di Quess, ma la ragazza allontana bruscamente il Geegan; pensando ad un attacco Chen spara gli ultimi missili del suo mobile-suit colpendo mortalmente l'Alfa-Azieru. Hassaway risponde al fuoco uccidendo la compagna. Una grande esplosione squote l'asteroide: Axis si è spezzato in due soli pezzi, di cui uno prosegue la sua corsa. Il Sazabi di Char è in notevoli difficoltà e alla fine un colpo del ν Gundam lo distrugge. Char riesce a lanciarsi fuori dal mezzo, ma Amuro afferra la sua capsula di salvataggio e la pianta sulla superficie dell'asteroide: se la Terra sarà distrutta Char morirà per primo. I mobile-suit unionisti si affiancano al ν Gundam, e i piloti di Neo Zion fanno altrettanto per salvare il loro comandante, venendo distrutti dall'immane calore dell'attrito contro l' atmosfera. Rimangono solo Char e Amuro. Tutto sembra perduto, ma un'abbagliante luce verde devia l'asteroide verso una nuova destinazione. Che ne è stato di Amuro e Char? Tecnicamente dovrebbero essere morti, ma il futuro potrebbe riservarci nuove sorprese.

*La prima delle tredici puntate di **Gundam 0083** venne presentata unitamente all'uscita del film di **Gundam F-91** con un biglietto speciale chiamato "G+G" che la offriva agli spettatori gratuitamente. Seguendo la logica di mercato, comunque, la prima uscita in videocassetta e laser disk comprese due puntate, costringendo i fan ad acquistare anche l'episodio che avevano ricevuto in omaggio.*

*Nonostante fosse un vero e proprio colossal dell'animazione, **Gundam F-91** non riuscì a soddisfare pienamente il pubblico di appassionati a causa di una storia più vicina a un poema epico piuttosto che al clima di 'guerra vera' al quale si era abituati. Quando si pensò all'adattamento a fumetti si volle allora cambiare direzione, puntando su una storia piuttosto diversa dal lungometraggio cinematografico che ebbe più successo del film. Il segreto di tanta fortuna è da attribuirsi alla forte vena umoristica che lo contraddistingue, rendendolo vicino a molte serie animate che appartengono ormai all'immaginario di tutti i fan del made in Japan. Il manga di **Gundam F-91** esordisce in Italia proprio su questo numero, per tenerci compagnia fino a luglio.*

*Secondo una diversa interpretazione, il nome Zion (tradotto anche come Jion, Jon o Ion) potrebbe essere trascritto come Geon. Per uniformarci agli standard della Sunrise, però, abbiamo preferito adottare la traduzione ufficiale.*

# V GUNDAM

# GUNDAM V

Leggendo le dichiarazioni degli autori e le prime recensioni giunte in Italia ci si era fatti un'idea ben precisa di questa serie: **Victory** avrebbe affiancato **Gundam ZZ** sia per quanto riguarda il giovane target che per la vena umoristica. Persino lo stesso Yoshiyuki Tomino aveva affermato di volersi distaccare definitivamente dall'universo di Gundam. Alcuni problemi sono nati anche in seno alla casa di produzione, indecisa se mostrare subito il mobile-suit protagonista o solo dopo alcune puntate (in **Gundam ZZ** il famoso MSZ-010 appare solo al sedicesimo episodio): **Victory** compare fin dall'inizio, ma la prima puntata trasmessa è in realtà la quarta (i primi episodi verranno trasmessi subito dopo come una sorta di flash-back). Puntuali come sempre anche le variazioni in tema di mecha-design: appaiono ora mobile-suit trasformabili e componibili, mobile-suit/elicotteri che volano grazie a rotori con pale-laser, e tornano gli scudi-laser già visti in **Gundam F-91**. Per quanto riguarda la storia, invece, le premesse vengono subito contraddette. Gli scontri a fuoco iniziano a diventare sempre più cruenti, mostrando spesso morti tra i combattenti. Attorno al settimo episodio, per esempio, gli autori rappresentano un assalto a un centro di accoglienza per profughi vicino a Praga, mostrando i mobile-suit che sparano con cannoni da 120 mm sulla gente (quando non optano per calpestarla!). Come se non bastasse, l'asso dei cattivi (Cronixle Asher, ufficiale dell'esercito "Vespa" dell'impero Zanskar) compie un'incursione solitaria nella base della Liga Militia terrestre fuggendo con due ostaggi: il comandante avversario e la bella Catejina Loos, una ragazza a capo di una piccola banda di orfani tra cui il protagonista Usso Ewing. Le convinzioni iniziali subiscono un bello scossone quando il comandante della Liga viene decapitato in piazza e quando Cronixle trascina Catejina nella propria stanza. La storia diviene sempre più violenta e sanguinosa, spostandosi dalla Terra alle colonie spaziali, e presto scendono in campo gli intramontabili newtype (anche Usso è un newtype, e lo dimostra apertamente dalla ventesima puntata). Il mecha-design è abbastanza lontano da quello delle altre serie, ma pian piano si iniziano a scorgere giustificazioni logiche: il Victory Gundam è sì scomponibile in tre parti, ma questo solo perché braccia e gambe vengono distrutte almeno una quindicina di volte. Le citazioni dalle serie precedenti sono parecchie: la flotta della Liga Militia, per esempio, incorpora navi apparse in **KSG**, **GNC** e **F-91**, e non ultimo Cronixle viene paragonato a un certo Char. Malgrado il disegno sia approssimativo (paragonabile a quello della prima serie), quasi privo di ombre e non sempre perfettamente animato, **Victory Gundam** rimane comunque una piacevole sorpresa.

Anche in questa occasione è la casa editrice Kodansha a curarne l'adattamento ufficiale a fumetti, in una serie disegnata da Toshiya Iwamura e sceneggiata da Yoshiyuki Tomino e Hajime Yadate.

Victory Gundam © Sunrise/Sotsu Agency

## VICTORY GUNDAM STORY

**U. C. 0153: la Terra è nuovamente sconvolta dalla guerra a causa della ribellione di Side 2, che si nomina Impero Zanskar. Foresta nera fra Boemia e Cecoslovacchia, è qui che Cronixle Asher conduce i suoi mobile-suit all'inseguimento di una piccola unità militare della Liga Militia terrestre. Durante uno scontro, però, lo Shokew di Cronixle urta l'aliante del tredicenne Usso Ewing, e per liberarsene l'uomo perde il controllo permettendo al ragazzino di impadronirsi del mobile-suit (Usso era il campione di quello che sarebbe per noi un 'Battletech Center'). Il giovane si offre di aiutare l'unità della Liga Militia in cambio di un rifugio per lui e i suoi compagni profughi. Quando Cronixle contrattacca distruggendo lo Shokew, Usso è chiamato a sostituire Malbett, la pilota del Victory Gundam rimasta ferita durante lo scontro. Dopo aspri combattimenti, l'unità dei terrestri si ricongiunge con il grosso delle forze (un secondo Victory Gundam e sei Gun-Ez pilotati da una squadra di bellissime ragazze), e insieme raggiungono il territorio neutrale di Gibilterra dove saranno imbarcati per raggiungere la flotta spaziale. Giunto finalmente nello spazio, l'esercito della Liga Militia si unisce a quello Federale e affronta la flotta di Side 2 in una battaglia vittoriosa. Durante gli scontri alcune amiche di Usso vengono catturate dal nemico: tra loro vi è anche la newtype Shakty Karen, che viene presto riconosciuta come la figlia dell'imperatrice Maria Ammonias di Zanskar, rapita appena nata da un gruppo di oppositori politici. Mentre la flotta federale prepara l'attacco decisivo alla colonia spaziale, Uso e alcuni ragazzi si infiltrano in Side 2 per liberare le amiche, ma Karen si rifiuta di fuggire, in quanto felice assieme alla ritrovata madre. Il plot di Victory Gundam è aggiornato al ventiquattresimo episodio, in quanto la serie animata è attualmente trasmessa con buon successo in Giappone.**

# ★ MONDO STAR COMICS ★

Quando lo scorso autunno varammo la collana **Storie di Kappa**, precisammo subito che sarebbe stata assolutamente aperiodica. Sono passati già sei mesi dal primo capitolo di **Gon** e ora rispondiamo alla nostra ingiustificata pigrizia, pubblicando nel mese di marzo non uno, ma ben due nuovi speciali. **Storie di Kappa** nr. 2 vedrà ancora come protagonista il famelico mangiasauro, ora alle prese con testuggini, squali, elefanti, scimmie, pinguini e altre specie animali, tutte presentate straordinariamente nel loro habitat naturale. Masashi Tanaka ha una grande passione per il regno animale e ne dà prova in ogni singola tavola, che disegna come sempre con un meraviglioso tratteggio. Ci è sembrato per questo doveroso lasciare introdurre il nuovo volume (aspettiamo con ansia l'uscita del terzo in Giappone) a un celebre etologo, docente all'università di Bologna, che tutti conoscono per gli interessantissimi documentari televisivi: sarà proprio Giorgio Celli, infatti, a presentarci il comportamento animale di **Gon** (presente anche su **Kappa Magazine** nr. 21 con una avventura inedita a colori).

**Storie di Kappa** nr. 3, invece, sarà dedicato all'attesissimo **Orion**. Alcuni esperti nei rituali dei Naga Dragoni cercheranno con ogni mezzo di limitare il karma negativo per salvare l'intero Impero Galattico, dove una divinità malvagia farà presto la sua comparsa. Sul pianeta Lurieh, la bellissima Seska si troverà coivolta in una vera e propria guerra a base di arcani poteri magici. Masamune Shirow supera se stesso, e dopo *Appleseed* e *Squadra Speciale Ghost* ci regala una nuova saga davvero strepitosa, che si concluderà a maggio in **Storie di Kappa** nr. 4. **Kappa boys**

**ATTENZIONE**: **Sabato 30 aprile 1994**, dalle ore 9.30 alle ore 19.00, presso il cinema Tivoli (via Massarenti 418, a Bologna) siete tutti invitati alla **Seconda Convention Italiana di Cinema, Animazione e Fumetto Giapponese**. Trascorrerete una giornata non-stop in compagnia dei vostri eroi più amati. Ingresso gratuito per tutti!

*In alto la protagonista di Orion. © Shirow/Seishinsha*
*In basso Rune di Barry Windsor-Smith. © Malibu Comics*

Mai come in questa occasione la rubrica che avete sotto gli occhi è stata tanto ricca di novità. Sia che leggiate fumetti giapponesi, o che siate appassionati di comics, i prossimi mesi in compagnia con la Star saranno estremamente allettanti. Ma iniziamo con ordine, seguendo passo dopo passo le iniziative legate al settore manga. Dopo l'esordio ad aprile di **Mitico**, il mensile dedicato interamente a **Lupin III**, a maggio sarà la volta di **Techno**, che porterà finalmente in Italia una serie amatissima dal pubblico che unisce alla bio-genetica una storia d'azione fanta-splatter (l'autore è Yoshiki Takaya, ma per il titolo dovrete aspettare ancora un mese). Anche il nuovo semestre di **Kappa** sarà davvero imprevedibile, a cominciare dal 'trasloco' di **3x3 Occhi**, che dopo lo strepitoso successo del primo **Kappa e mezzo** verrà promosso in un nuovissimo albo tutto suo a partire da giugno.

Nel frattempo, il settore americano non starà certo a guardare. Il nuovo look di **Star Magazine** è solo il primo segnale di un grande cambiamento che ci porterà a lanciare nel corso del 1994 tanti comics nuovi di zecca. Molti di voi saranno a conoscenza che grandi autori del calibro di John Byrne, Mike Mignola, Art Adams, Dave Gibbons, Paul Chadwick e Frank Miller si sono uniti sotto l'etichetta **Legend**, ma forse in pochi sapranno che sarà proprio la Star Comics a presentare molte delle loro nuovissime serie. E se vi dicessimo che abbiamo messo le mani anche su **Bravura**, la nuova linea Malibu di cui fanno parte tipi come Walt Simonson, Peter David, Steven Grant, Gil Kane, Jim Starlin e Howard Chaykin? Be', speriamo che proceda tutto per il meglio e che vadano in porto gli ultimi accordi, nel frattempo incrociate le dita! Dell'esordio della testata **Spawn & Savage Dragon** potete leggere nelle novità di aprile, ma in anteprima possiamo annunciarvi che anche il demenziale **Maxx**, di Sam Kieth, entrerà presto a far parte di questo mensile, e che attualmente in America la sceneggiatura di **WILDC.A.T.S.** è passata nelle mani esperte di... Chris "X-Men" Claremont! Per ora tiriamo il fiato: nuove anticipazioni nei prossimi *Mondo Star Comics*!

## NOVITÀ • APRILE • NOVITÀ • APRILE • NOVITÀ • APRILE • NOVITÀ

### KAPPA MAGAZINE 22
Una storia inedita ed esplosiva di **Lupin III**, realizzata in esclusiva per la Star Comics da Monkey Punch, apre questo nuovo numero di Kappa. Folli combattimenti entrano in scena in **Oh mia Dea!**, dove Belldandy e Marller si sfidano a colpi di... compact disc! Proseguono intanto le avventure di **Gundam F-91** e di **3x3 Occhi**, mentre **Anime** è interamente dedicata a **Lupin III**.

### STARLIGHT 19
Continuano su **Starlight** le versioni a fumetti degli OAV di **Orange Road**, mai apparsi sui teleschermi italiani. Uno scambio di personalità tra Kyosuke e il gatto Jingoro è al centro della prima parte di **Ora sono un gatto, ora sono un pesce**, mentre saremo tutti trasportati su una calda spiaggia delle Hawaii con l'effervescente solarità di **Suspense alle Hawaii**.

### NEVERLAND 13
Arriva finalmente la serata della premiazione per il concorso di illustrazione, e Yota, pur non avendo vinto, interviene alla festa in compagnia di Moemi. Ai, comunque, non è uscita dalla sua vita e il triangolo che si viene a creare si fa sempre più controverso. Un nuovo colpo di scena si avvicina sulle pagine di **Video Girl Ai**.

### ACTION 6
Zeppeli trasmette tutta la propria energia a JoJo, perché il ragazzo possa vincere gli emissari di Dio che seminano morte e distruzione sulla Terra. I due fratellastri sono di nuovo faccia a faccia per un duello all'ultimo sangue: JoJo, impugnata la spada donatagli da Bradford, si appresta a vendicare gli amici uccisi dal perfido rivale. Tenetevi stretti, perché da maggio vi aspetta la seconda serie de **Le bizzarre avventure di JoJo**.

### MITICO 1
Ai nastri di partenza il nostro nuovo mensile manga, che avrà come protagonista il più celebre personaggio dell'animazione giapponese: **Lupin III**! Un incalzante susseguirsi di divertentissime avventure in compagnia di Jigen, Goemon, Fujiko, Zenigata e del mitico ladro gentiluomo.

### STARMAGAZINE 43
Dark Horse + Malibù = un cocktail esplosivo che vi accompagnerà per offrirvi sempre il meglio dei comics americani! John Byrne scende in campo in compagnia dei suoi **Next Men**, mentre Barry Windsor Smith ci regala il suo strepitoso **Rune**. Si chiude in bellezza con **Prime**, di Jones/Strazewski/Breyfogle.

### IMAGE 6
Da questo mese la nostra rivista ospiterà solo i più potenti supergruppi dell'universo Image! Inizio alla grande per la miniserie **WILDC.A.T.S. Trilogy** che vede in azione gli eroi di Jae Lee, mentre si fanno sempre più appassionanti le avventure di **Cyber Force** e **Youngblood**.

### SPAWN & SAVAGE DRAGON 1
I più importanti eroi della Image uniscono le forze in un mensile davvero incredibile. Mentre in America furoreggia il sensazionale cross-over tra **Spawn** e **Batman**, in Italia conosciamo meglio l'oscuro supereroe di Todd McFarlane. Esordio ufficiale per **Savage Dragon**, la più recente fatica dell'insuperabile Erik Larsen! In appendice vi aspetta **Union**, di Marc Texeira!

### LAZARUS LEDD 10
**Fino alla fine del mondo** ci proietta in un'avventura mozzafiato di **Lazarus Ledd**. Larry è ora alle prese con terroristi neo-fascisti, mentre dal suo passato riemerge una vecchia conoscenza.

# La Rubrika del KAPPA

Mapporka miseria! Guarda come cavolo mi hanno ridotto lo spazio quei quattro kappagaùrri! Mi dovrò ridurre a scrivere in stile codice fiscale, per risparmiare spazio, *boia d'un mond léder*! M dvr rdrr scrvr n stl cdc fscl pr rsprmr spz, *b d'n mnd ldr*! E va bene, via! Diamo a Gundam quel che è di Gundam, e passiamo subito alle due quisquilie che ho da dirvi questo mese! Vi ricordate di un certo pazzoide scatenato chiamato Keita Amemiya? Ve ne avevo parlato su **Kappa** nr. 11, ed è lo schizzato allucinato che disegnava *Red Mausoleum* su "B-Club". Il nostro creatore di mostri e aberrazioni inumane è attualmente all'opera sulle pagine di "Afternoon" con **Kibakurou** (come dice lui) o **Kibacrow** (come dico più assennatamente io). Che c'è di speciale? Bé, vi dirò che non ho mai visto una serie a fumetti fantasy d'azione colorata, muta e megalitica come questa: il suo fumetto è pubblicato a otto tavole alla volta, e ogni tavola contiene... una sola vignetta! E' bellissimo, ma quando 'sto cavolo di manga sarà completato, io scriverò questa rubrica con mani ossute in una calda dimora di mogano, due metri sottoterra. Lasciamo perdere l'escatologia (uéila, che termine colto!) e passiamo a qualcosa di più terra-terra, come per esempio la grandiosa notizia che ha sconvolto il mondo degli appassionati di kaiju-eiga... Ebbene sì, signore e signori! Dopo *Predator vs. Alien*, dopo *Freddy vs. Jason* e dopo *Candy Candy vs. Ken il guerriero*, potremo assistere a un altro epico scontro: **Godzilla vs. Ultraman**! Lo sconcertante evento avrà luogo probabilmente (gli annunci sono sempre molto misteriosi) in una videocassetta, così solo i più spericolati acquirenti potranno autoflagellarsi rétine e meningi senza alcun disturbo. Torniamo alla sezione 'Il Giappone ripropone' con un ennesimo remake di una vecchia serie. Ricordiate il *God Mars* del 1981? Meno male: state pronti, marsiani di tutta Italia, perché la KSS ha appena sfoderato **Mars**, basandosi però sul manga del cretaceo inferiore di Mitsuteru Yokoyama. Aspettatevi perciò robottazzi colossali in stile *Giant Robot* et similia, e dimenticatevi gli scatoloni quadrati della serie televisiva.

Bene, finisco in bellezza rakkomandandovi **ANIME!** (con il punto esclamativo) un bel librozzo con foto a colori scritto dalla mia anglo-amica Helen McCarthy. E' un buon modo per capire come manga e anime sono riusciti a infiltrarsi in un'isola ipernazionalista come l'Inghilterra: per informazioni rivolgetevi a Titan Books, 19 Valentine Place, London, SE1 (England). Se i punti esclamativi non vi aggradano, invece, vi consiglio la terza ristampa del mattone enciclopedico dei soliti sconvolti, prestissimo nelle librerie che avranno il fegato di ordinarlo. **Il Kappa**

## BUON KOMPLEANNO

Questo mese diventano un po' più vecchie ben tre nostre conoscenze! I primi due, nonostante siano omocognonimi (ma si dice così?) non sono parenti: il signor **Yuji Takada**, più noto al pubblico come Yuzo "3x3 Occhi" Takada compie il suo trentunesimo anno d'età questo 21 marzo, mentre la signorina **Akemi Takada**, illustratrice e character (ptùi!) designer di serie TV come Orange Road, Patlabor e Creamy, il 31di questo mese si avvicina al mezzo secolo con i suoi 44 anni suonati. Auguri anche a quel nippo-fonzie di **Buichi Terasawa**, autore di Cobra, Goku e Kabuto, che il 30 marzo entra definitivamente negli 'anta' con i suoi 41 anni! Gudba a evribodi! **Il Kappa**

# IL TELEVISORE

Ciao Ciao Mattina ha smesso di essere la Cenerentola di Italia 1, e tra le varie repliche i responsabili della trasmissione hanno deciso di inserire cartoni animati in prima visione. In questo modo il programma condotto da Davide Garbolino ha guadagnato una folta schiera di fedelissimi che, nonostante l'orario, si sono sintonizzati per seguire **Una scuola per cambiare** e **A tutto goal**. Può accadere però di non riuscire a vedere programmi annunciati dalle riviste specializzate. E' successo con **Mary Bell**, riportata tra i programmi di "TV Sorrisi e Canzoni", ma mai trasmessa... I motivi di ciò non sono noti, ma possiamo parlare di questa 'serie fantasma' almeno fra di noi. Mary è una simpatica ragazzina dai capelli biondi e dai poteri magici che grazie all'energia dei fiori (un po' come *Sandy dai mille colori* e *Lulù l'angelo tra i fiori*) riesce ad aiutare chiunque si trovi nei guai. La città della bionda *majokko* (maghetta) è spesso al centro di incredibili fenomeni come l'invasione di cipolle ballerine o di una quercia gigantesca che difende la natura dall'inquinamento. Vedremo mai questo cartone? Magari ci faranno assistere anche al ritorno di **Candy Candy**! Dovete sapere che in Giappone è pronta un'inedita versione della prima serie di avventure dell'orfanella più famosa del mondo, con protagonisti che sfoggiano un nuovo look per essere al passo con i tempi. E mentre le repliche ci tengono compagnia ormai da anni, si preparano ad arrivare sui nostri schermi un paio di belle novità. **Zorro** sbarca in Italia! Il personaggio creato dallo scrittore statunitense J. McCulley vivrà una nuova serie di avventure proprio sulle reti Fininvest: grazie alla Ashi Production riscopriremo l'eroe mascherato in una nuova inedita veste... ovvero con capelli biondi e occhi azzurri! Mentre le speranze di vedere **Ranma 1/2** in TV sono sempre più lontane (pare che in fase di doppiaggio si siano accorti di quanti problemi potesse causare) e i fan iniziano a ordinare la serie in videocassetta prodotta dall'americana Viz Comics, in casa Fininvest appare inaspettatamente lo spettro di **Dragonball**! Dopo le repliche degli episodi già trasmessi da Junior TV (che godranno di un doppiaggio nuovo di zecca) potremo finalmente gustarci le avventure più recenti e inedite di Goku & C. Prima dei saluti, una breve pausa pubblicitaria, non cambiate canale.

Dragonball © Toriyama/Shueisha

**Nicola Roffo**

# EROI

*Ecco qui i tre impavidi amici protagonisti della serie. Da sinistra:* ***Ippei Baba**, **Naoto Shoo** e **Yuka Inoue**.*
*© Tsuburaya Prod./TBS/JT*

Sono passati sei mesi dall'ultima volta che vi ho proposto questa rubrica, così ho pensato di rispolverarla proprio per questo ventunesimo numero di **Kappa Magazine**; ma siate felici, dato che vi allieterò (o scoccerò) anche il prossimo mese con i *telefilm gommosi* (nuovo nome che ho deciso di affibbiare a queste produzioni). Prima di iniziare con la serie del mese, volevo scusarmi con tutti coloro che mi hanno chiesto di parlare delle vecchie produzioni dal vivo che abbiamo visto in Italia: purtroppo la difficoltà di reperire materiale (foto o articoli), non mi consente ancora di proporvele. **Megaloman**, per esempio, sembra proprio che in Giappone non sappiano più cosa sia, e ogni suo ricordo sembra volatilizzato nel nulla.

## DENKOO CHOOJIN GRIDMAN

(Gridman il super uomo luminoso)

La Tsuburaya Production lancia questo nuovo personaggio dopo anni che si dedicava a *Ultraman* e a poche altre produzioni, e prova con questo eroe completamente nuovo a ritagliarsi una fetta più ampia del mercato televisivo del quale fino a oggi la Toei (con i *Toei Sentai* e i vari poliziotti bionici) era pressoché l'unica padrona. Si è sempre creduto che la Terra fosse l'unico mondo conosciuto abitato da esseri dotati di intelligenza. Questo ora non è più vero, perché da quando l'uomo ha inventato i computer, un altro piccolo mondo si è sviluppato sempre più: **Computer World** (wow! Che fantasia!). Il Re Demone **Kandejifer** (una specie di virus informatico) vorrebbe distruggere Computer World per potere uscire dalla rete informatica e conquistare così la Terra. Per ottenere tutto ciò, entra in contatto con **Takeshi Todo**, un uomo senza scrupoli che programmerà per il malvagio demone i mostri atti alla distruzione del mondo computerizzato. Tre giovani ragazzi giapponesi - **Naoto Shoo**, **Ippei Baba** e **Yuka Inoue** - grazie al computer costruito con le loro stesse mani (**Junk**), scoprono l'esistenza di Computer World e del suo difensore informatico **Gridman**. Per rendere ancora più potente il super essere, un uomo dovrebbe entrare nel mondo parallelo e unirsi a lui tramite la rete computerizzata. Naoto si presta all'esperimento, e grazie a un partcolare bracciale (**Accsepter**) il ragazzo viene trasferito all'interno del computer, e si fonde con Gridman, e dà così il via alla guerra virtuale. Gridman sarebbe già forte di per sé, ma il continuo attacco di mostri sempre più potenti fa sì che Ippei programmi per l'eroe diverse nuove armi (o è forse il potere del merchandising che esige più soggetti da vendere?): **Thunder Jet**, **Twin Driller** e **God Tank**, tre potenti mezzi che si trasformano nel robot **Godzenon**, e pilotati attraverso il computer da Yuka. I tre meccanismi hanno però un'altra particolarità: infatti possono diventare un'armatura per Gridman che lo trasforma in **Thunder Gridman**. Nonostante questi nuovi supporti, le cose si fanno ancora più complicate (ma va! E immagino che anche i piccoli giapponesi vorranno farsi regalare dai genitori dei nuovi giocattoli, no?) e così entrano in scena il **Dina Fighter** e il **King Jet**, due mezzi aerei che si combinano nel più grande **Dragon Fortress** che a sua volta si trasforma nel **Dina Dragon**, un massiccio dragone meccanico. Ma purtroppo non è finita qui: Gridman ha bisogno di una nuova armatura protettiva (e ti pareva) e così 'indossa' Dina Dragon diventando **King Gridman** e utilizzando il Dina Fighter come bazooka (**Dragonic Cannon**); ed ecco finita la sarabanda dei meccanismi, e di conseguenza ecco dilapidati gli stipendi dei giapponesi per l'acquisto dei giocattoli. La serie, comunque, nonostante le varie manovre commerciali, resta comunque una discreta novità a dispetto delle più classiche serie della Toei. Ora vi lascio, ma ci vediamo il prossimo mese con **Ultraman Powered**.

**Andrea Pietroni**

*In queste due immagini potete vedere **King Gridman** in posa mitica e **Gridman** mentre sta per sferrare un colpo con la **Gridmansword**.*
*© Tsuburaya prod./TBS/JT*

# E ORA... STORIE DI KAPPA!

## GON

DI MASASHI TANAKA

E' tornato il più feroce mangasauro del mondo! Più cattivo de "Lo Squalo", più indistruttibile di "Alien"! E' tornato in Italia... E ha ancora fame! In edicola ora, su **STORIE DI KAPPA 2** e su **KAPPA MAGAZINE 21**

## ORION

DI MASAMUNE SHIROW

Lo avete atteso a lungo, e finalmente eccolo! Torna il geniale autore di "Squadra Speciale Ghost" e "Appleseed" in un roboante albo dedicato a magia, cyborg, demoni ed esseri soprannaturali! Una miniserie mozzafiato in due numeri, ora in edicola su **STORIE DI KAPPA 3**

LUCCA
94
LUCCA COMICS & GAMES
PALASPORT E TENSOSTRUTTURE - AREA FIERISTICA VIA DELLE TAGLIATE
18,19 e 20 MARZO 1994
FESTEGGIAMO INSIEME
L'ARRIVO IN ITALIA DI
MONKEY PUNCH
CREATORE DEL MITICO
LUPIN III
E GODIAMOCI FINALMENTE
ANCHE NOI I SUOI
FUMETTI IN UN
DIVERTENTE VOLUME
STAR COMICS!
SIETE INOLTRE INVITATI
ALLA MOSTRA DEDICATA
AL CELEBRE LADRO
CHE AVRA' LUOGO PRESSO
LA FONDAZIONE RAGGHIANTI!
E PER CELEBRARE L'EVENTO,
UN'AVVENTURA DI LUPIN III
REALIZZATA IN ESCLUSIVA PER
KAPPA MAGAZINE E AMBIENTATA
PROPRIO A LUCCA DURANTE IL
SALONE DEL FUMETTO!
KAPPA MAGAZINE
22
Copyright: Monkey Punch/Chuokoronsha